THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

1989年6月16日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第12号通巻73号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

Vol. 12
1989.6.16
260 税込 YEN

ウィロー／MOTHER
クインティ／新・燃えろ!!プロ野球



●最新情報
ドラゴンクエストIV
導かれし者たち

●好評連載中
PCエンジンクラブ
セガ・メガドライブクラブ
初級COM用語入門講座
ウィザードリィ友の会

●AVG＆RPGおたすけQ&A ファミコン探偵倶楽部パート2／天地を喰らう

ケルナグール／脱獄／美味しんぼ／マルサの女／ホワイトライオン伝説
ドラゴン忍者／囲碁指南／アイドル八犬伝／SDガンダムガチャポン戦士2

KONAMI

❶ シンプル！ ただひたすらユカイなシューティング。



❷ ベンリ！ 難度設定・残機設定が自由にできる親切設計。

❸ 即熱中！ 初心者からマニアまで、誰がやっても熱くなる。

コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399 〈北海道地区〉011-851-3000 〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号

撃ちまくって、笑いまくって、ヨロこんぶ!

ドンブリは飛んでくるわ、包丁は飛んでくるわ、

オケは飛んでくるわで、

そりゃもう、島中こんども大騒ぎ!

近日発売

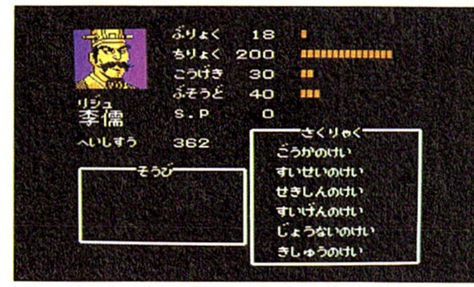
TwinBee 3
ツインビー

〈北陸地区〉025-229-1141 〈四国地区〉0899-33-3399 〈九州地区〉福岡092-715-8200 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606 ダイヤルは正確にね♡

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

もくじ





ゲーム別さくいん

NEWS SOFT STREET

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

梅雨でもないのに雨が多い今日このごろ。特に週末になると雨が降るのには困ってしまう。じめじめ気分を吹き飛ばして、今回もFNSはガンバルのだー!!



今回の注目ソフト

▲「パート2」の安心感とディスク所有者の期待を担って5位にくい込んだ「ファミコン探偵倶楽部」です。

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.11のアンケート・ハガキより――

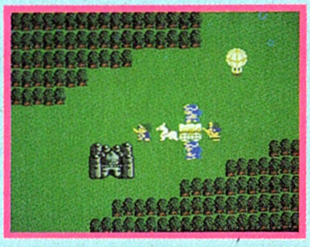
TOP 30

新作ゲームをチェックするのはゲーム・ファンの常識。聞いたことのないソフトのタイトルを友達の口から聞くことほどショックなことはないのです。情報が先行しすぎて発売日がなかなか決まらないのが最近の実状だけど、情報は情報として知っておきたいのがファン心理だよね。新作の本数は少ないけど、チェックをお忘れなく!!

7タイトルがランク・イン。昨年に続く野球ゲームブームが開始！

ドラクエⅣ、天地を喰らう、MOTHERのトップ3に加え、SDガンダム2までは前回とまったく変らず、強さを見せています。

今回注目は、昨年同様激戦が予想される野球ゲームレースが早くも開始されたこと。新・燃えろ!!プロ野球、究極ハリキリスタジアム平成元年版、ファミスタ89開幕版のおなじみのタイトルの他、ベースボールスター、ホームランナイター、激闘スタジアム、そして甲子園と、トップ30に7タイトルがランク・イン。1メーカー1野球ゲーム時代。何が上位になるか楽しみなところです。



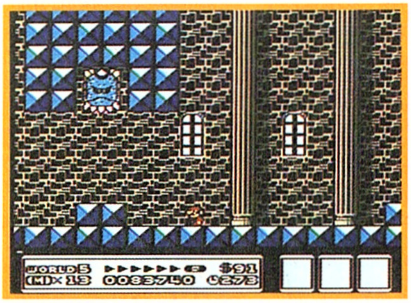
順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	561
2	2	天地を喰らう	カプコン	147
3	3	MOTHER	任天堂	129
4	4	SDガンダム2	新天工業・バンダイ	121
5	11	ファミコン探偵倶楽部パート2	任天堂	112
6	13	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	71
7	12	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	55
8	8	ウィザードリィⅡ	アスキー	43
9	6	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	32
10	―	イースⅡ	ビクター音楽産業	31

順位	前回	タイトル	メーカー
11	10	ベースボールスター	SNK
12	―	クインティ	ナムコ
13	23	新・燃えろ!! プロ野球	ジャレコ
14	9	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン
15	15	チャイルズクエスト	ナムコ
16	7	ドラゴンバスター2	ナムコ
17	5	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	楠楠 光栄
18	―	飛龍の拳3	カルチャーブレーン
19	19	北斗の拳3	東映動画
20	―	ロボコップ	データイースト
21	19	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
22	―	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー
23	―	ファミスタ'89開幕版	ナムコ
24	22	ウィロー	カプコン
25	―	ホームランナイター	データイースト
26	―	激闘スタジアム!!	テクモ
27	21	Might & Magic	学研
28	27	コズミックウォーズ	コナミ
29	―	マインドシーカー	ナムコ
30	14	甲子園	ケイ・アミューズメントリース

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

おもちゃ店売れ筋 TOP 10

上位4作品が、ちょっともみ合っただけで変動が少ないのに対し、トップ10下位では大きく変動がありました。まず「本命」。新作陣の中では抜きん出た感じ。春のクラシックシーズンで、発売のタイミングが良かったのでしょう。「激亀〜」も新登場を果たしました。が、コナミの新作にしては振るわないポジション。とはいえアメリカではヒットしそうな要素は十分。そして追加生産が間に合って「テトリス」が9位に。にしてもです。「熱血高校〜」のカムバックは意表をつかれた。(ヒラ坊)



◀まだまだ売れ続ける「スーパーマリオブラザーズ3」。又、前回のランキングと上位の変化が少ないのが今回の特徴です。次回は大変動あるか!?

	前回		
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	2	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
3	4	ロックマン2	カプコン
4	3	ファミコンジャンプ	バンダイ
5	—	本命・競馬シミュレーション	日本物産
6	5	ドラゴンバスターII	ナムコ
7	—	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
8	—	激亀忍者伝	コナミ
9	—	テトリス	B.P.S.
10	6	ドラゴンスピリット	ナムコ

パソコンゲーム TOP 10

「ディスク・ステーション」の4号が前回は1位でしたが、今回は「初夏号」が初登場の1位。これはもう単なる流行ではなさそうですね。ユーザーの心をガッチリとつかんだコンパイル。これからの活躍が、ますます期待されるところです。第2位はナムコの「プロ野球ファミリー・スタジアム〜ホームランコース」。ファミコン版とは違ったおもしろさが味わえます。注目作は、マイクロプローズ・ジャパンの「ガン・シップ」。自機がヘリコプターのシミュレーションです。飛行はもちろんのこと、空中戦も楽しめますよ。(迫私主税)

	前回		
1		DISKSTATIONスペシャル 初夏号 コンパイル/MS×2
2	—	プロ野球ファミリースタジアム ナムコ/MS×2
3	—	維新の嵐 光栄/PC-9800、8800
4		アドヴァンスド・ファンタジアン クリスタルソフト/PC-8800、×1
5	—	ガン シップ マイクロプローズジャパン/PC-9800
6	6	スタートレーダー 日本ファルコム/PC-8800
7	2	信長の野望 戦国群雄伝 光栄/PC-9800、8800、X1
8	8	銀河英雄伝説 ボーステック/PC-9800、8800
9	3	テトリス B.P.S./PC-9800、8800、X1他
10	—	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン 光栄/PC-8800、MSX2、X1他



◀こちらも1位を続ける「ディスクステーション」●今度は初夏号

アーケードゲーム TOP 5

テーブルタイプに4作品が新登場しました。歴史シューティング(?)の「天地を喰らう」、男の友情アクション(?)の「クラックダウン」、体験アニメゲーム(?)の「ワルキューレの伝説」、カード式野球ゲーム(!)の「ドカベン」……と粒ぞろいのゲームがラインナップ。しかし、「テトリス」の牙城はくずせませんでした。もうすぐパート2として、「スーパーテトリス」も発売されるとのこと。「テトリス」を抜けるのは「テトリス」だけなのか。(ヒラ坊)

テーブル型

	前回		
1	1	テトリス	セガ
2	—	天地を喰らう	カプコン
3	—	クラックダウン	セガ
4	—	ワルキューレの伝説	ナムコ
5	—	ドカベン	カプコン

アップライト・コックピット型

	前回		
1	1	ウイニングラン	ナムコ
2	2	オペレーション・サンダーボルト	タイトー
3	3	ファイナルラップ	ナムコ
4	4	ターボアウトラン	セガ
5	6	チェイスH.Q.	タイトー

●以上の集計は、キディランド(東京 原宿)、奥野かるた店(東京 神田)、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド(大阪 梅田)の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM SOFT SCRAMBLE

6月に発売されるファミコンてヒジョーに少ないのね。ましてや6月前半ともなると1本もナシ。そのため、今回のソフトスクランブル、少し先取りしてみました…

6月2日〜6月16日発売スケジュール

6/15	サンダーフォースⅡMD テクノソフト

チャイルズクエスト



■ナムコ ■カセット
■6月23日発売
■¥5500

女性タレントグループ、「チャイルズ」が主人公。芸能界で成功するまでのコミカルなストーリーの本格RPG。

●チャイルズを大スターにするという目的設定やマネージャーが敵に対してコビを売りファンにしていくという戦闘システムは目新しくていいんだけど、どうも中途半端な印象が強い。こういう設定に人型でない敵というのはプレイヤーの感情移入を拒んでいると思う。アク抜き不足かな。（CB成沢）

●そもそもパロディってやつは、細部をイジって笑って遊ぶものなのだが…。これは違って大胆だった。勇者をチャイルズに、たたかうをおだてるに置き換えても、けっこう面白いRPGができるんじゃない？ そんな一発アイデアがゲームの骨になっている。んーだからかな、ちょっと笑いが重たいよ。（ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥◐♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

クインティ



■ナムコ ■カセット
■6月27日発売
■¥4900

ゲームフリーク代表、田尻智氏がゲームデザインした面クリアタイプのアクションゲーム。単純な操作から高いゲーム性が派生する。

●ゲームが遊ぶ人を選ぶような作品が多い中、誰もが気軽に楽しめる『クインティ』の間口の広さは貴重です。絵も動きもアイデアも本当によく考えられている。ゲームを創るっていうのは、まさにこういう作品のことを言うんだろうな。一生遊び続けることのできる数少ないゲームだと思います。（とみさわ昭仁）

●プレイヤーに楽しんでもらおうという趣向が随所に散りばめられた良質のアクションゲームだ。パネルをめくるというシンプルな行動から派生するゲーム性は一見の価値あり。いい意味でノスタルジックな感じがする。ちょっぴり難しく感じる人もいるかもしれないけど、それでもオススメ〃（山下　章）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥◐♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡

パックランド



■ナムコ ■PCエンジン
■発売中
■¥5200

往年の名作「パックランド」のPC化。スクロールする街を舞台にしたアクションゲーム。サウンドとビジュアルに力を注いだ作品。

●誰にでも安心してお勧めできるアクションゲーム。ゲーセン版を、ほぼカンペキに移植してるしね。それにしても、何でいま、パックランドなのかねえ。確かに、悪いゲームじゃないし、やればそれなりに楽しめる。けど、いま出すんなら、PCエンジン用改訂版にした方がよかったんじゃないかなあ。（北枕獲）

●最近のPCの移植ソフトのクリオティ、全体的に高め、これはイイことなんだけど、元が業務用なだけあって難易度が高いんだよね。そんな中、このソフト、適度にPCナイズされていて難易度等若干易しめに設定してあるので、誰でもなりに楽しめるのがイイ。キャラがかわいくて女の子も遊べて○。（大堀康祐）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

サンダーフォースⅡMD（ツーメガドライブ）



■テクノソフト ■メガドライブ
■6月15日発売
■¥6800

8方向スクロール面と横スクロール面を交互に繰り返して進むシューティングゲーム。MDならではの業務用級のAVが圧巻。

●横スクロール面には合格点をつけられるがいただけないのが8方向スクロール面。目的性が希薄に感じられる。4つのディフェンサーを破壊するというだけでなく、もっとメリハリの効いた目的を設定すれば良かったのに。ただ、業務用なみのAVはさすが。その点では楽しいね。実に惜しい一作。（CB成沢）

●MDサードパーティソフト第一弾という事を差し引いてもそれなりにクリオティの高いでき。高速スクロールなど68000の機能をフルに使っているしね。ただ何度かやるとトップビュー面がうっとおしくなってくるんだよね。単調なせいかも知れないケド…。横スクロール面のみならなお良かったのに。（大堀康祐）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

●インフォメーション●
INFORMATION

この前まで正月だ、平成だと思っていたらなんともう6月！今年も半分が終わってしまいました。年頭にたてた計画はちゃんと進んでいるかな？　三日ボーズだった人も、ちゃんと計画どおり進んでいる人も前期の反省をしましょうね。

PRESENT　プレゼント

サントラCD2枚

「がんばれゴエモン2」と「スタートレーダー」の、ゲーム音をアレンジしたCDをファミコン必勝本読者各1名ずつにプレゼントします。

「がんばれゴエモン2」は〝コナミ矩形波倶楽部〟が演奏した「旅始め」〜「またね」まで全8曲。「スタートレーダー」は「出撃」〜「SNOW〜BLUE」まで全34曲。それぞれキングレコードから発売中の作品。

希望者はハガキで
〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局　ファミコン必勝本「CDプレゼント係」まで。

どちらのCDを希望するかを書いてね。6月16日当日消印有効。





▶それぞれ人気ゲームのオリジナルサウンドトラック。現在好評発売中。

RECORD　レコード

くにおくんSC！

発売になったとたんヒットチャートの上位にいきなり駆け上ってきた「ダウンタウン熱血物語」。さっすがくにおくん！　もはや定着した人気と言えるでしょう。

そのくにおくんシリーズ3作品のサウンドコレクションがこの度、発売されることになった。2タイトルが予定されている。内容は、

①『サウンドストーリー・ダウンタウン熱血物語』

グレードアップアレンジ版で、ゲーム各シーンのBGMを聞かせてくれる。全11曲収録。8cmCD（CDシングルサイズ）・¥1123（税込み）、カセット・¥937（税込み）で発売。

②『くにおくんサウンドコレクション・ダウンタウン熱血物語・他』

「熱血硬派くにおくん」「熱血高校ドッジボール部」「ダウンタウン熱血物語」の3作品BGMを収録。「熱血硬派」「ドッジボール」の2つはすでにカセットで発売されているもののCD化。「ダウンタウン」は前記サウンドストーリーにセリフが入ったバージョン。CDのみ¥2348（税込み）で発売。

①、②とも6/5アポロンより発売。ピンナップ、ステッカーが付く。



◀大ヒット中の「ダウンタウン熱血物語」ストーリーにそったBGMコレクション！



▶「熱血硬派」から「ダウンタウン」まで、くにおくんの歴史を物語るサウンドコレクションだ

PRESENT　プレゼント

PCエンジンフェア

この夏、開催が予定されている「テレビゲームフェア'89夏休みPCエンジンワールド」。このフェアではメーカー約30社が集まり、新作を含む50タイトルのデモが行われる。他にもゲーム大会やプレイ参加などのイベントが用意されていて楽しみ！

開催される会場と日時は、7月29日東京流通センター、8月1日名古屋市国際展示場、8月3日大阪ビジネスパークNEC C&Cプラザ。この入場券を各会場300名にハドソンよりプレゼント！

〒162東京都新宿区市谷田町3－1－1 ハドソンビル「夏休みPCエンジンワールド事務局ファミコン必勝本係」まで。7月10日消印有効。



PRESENT　プレゼント

三冠王予想クイズ

発売になったSNKの「ベースボールスター」。このソフト発売記念のベースボールスター・オリジナルグッズを、クイズに答えてもらっちゃおう！

今年のプロ野球もそろそろ順位がかたまりつつあり、個人タイトル争いに熱くなるこのごろ。そこで問題。7月1日時点でのセ・パ両リーグのホームラン王・打点王・首位打者を予想しちゃおう！　予想が当たった100名にベースボールスターテレホンコードとビデオテープがプレゼントされる。応募方法は以下の通り。

ハガキの表に、
〒564　大坂府吹田市豊津町18-12
（株）エス・エヌ・ケイ
「ベースボールスター
めざせ三冠王予想クイズ」係
と書き、裏には、セ・リーグのホームラン王・打点王・首位打者の3個人選手名、パリーグについても同様に3人、キミの予想する選手名を書く。そして郵便番号・住所・氏名・性別・電話番号・生年月日・年令・職業・好きなゲームソフト・SNKに対する意見を書いて送ろう。6月25日の当日消印まで有効。



EVENT　イベント

チャイルズイベント

ナムコから6月15日に発売される、「ラサール石井のチャイルズクエスト」のイベントが行われる。このイベントでは、チャイルズによる「チャイルズクエスト」のオリジナルゲーム音をアレンジした歌（「レベルUP！ときめいて〜チャイルズクエスト〜」6月7日発売予定）の発表やゲーム大会などが予定されている。

日時は6月11日、13時開演。会場は東京銀座三越屋上。

チャイルズのほかに石井光三氏やラサール石井氏などもゲストとして出演する予定。入場料は無料。

TELEVISION　テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分〜7時

6/2 今回の「名人に挑戦」はジャレコの〝燃えろプロサッカー〟。登場する名人は菊地氏。「最新ソフト情報」は8月発売予定、カルチャーブレーンの〝ウルトラベースボール〟。「ファミッ子攻略塾」はカプコンの〝天地を喰らう〟。

6/9 「名人に挑戦」はSNKの〝ベースボールスター〟。挑戦を受けるのは前田氏。「最新ソフト情報」はタイトーの〝究極ハリキリスタジアム平成元年版〟。「ファミッ子攻略塾」はコナミの〝激亀忍者伝〟。

NEWS

今、ゲーム・テレカが熱い!!…　最新テレカ情報

今、若者たちの間でブームとなっているアイテムは、ファミコン以外にもいろいろある。テレホンカードもその1つだ。中でも、アイドルもの、アニメものなどに混じって、ゲームのキャラクター・カードが人気だという。この話題を追跡した取材班による、最新ゲーム・カードのレポートをここにお届けしよう。

机の片すみに眠っているテレカを再チェック!!

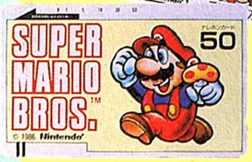
人気キャラクターものが続々登場！

ファミコン人気にあやかってか、テレホンカード界に今、ゲーム・カードの波が押し寄せている。

「スーパーマリオ」シリーズのテレカは、分かっているだけでも15種類以上が発行され、どれもが高い人気を獲得している。任天堂から出されたものは数種類だが、永谷園、トップ製菓などからプレゼント・カードとして発行されたがテレカが、最近大人気なのだ。



〈330-2232〉



〈330-2663〉

〈110-27209〉

スーパーマリオブラザーズ（任天堂）

「スーパーマリオ」テレカのほとんどにプレミアムが付いている。



〈110-58262〉

スーパーマリオブラザーズ（永谷園）

この他、人気ゲームのキャラクターもののテレカは多い。ここに挙げたもの以外では、「マザー」のゲーム・テレカが発行されるという、嬉しいニュースなども届いているぞ。



ガーディック外伝〈ホワイト加刷〉



沙羅曼蛇〈ホワイト加刷〉

一度やったら病み付きになるのは、ゲームもテレカも同じこと。



ワールドスタジアム〈ホワイト加刷〉

クレイジー・クライマー〈ホワイト加刷〉



アルゴスの戦士〈110-19897〉



ワルキューレの冒険〈110-9200〉

人気の高いゲーム・テレカは、ゲームの人気が高くて、プレゼントものなどとして発行された、発行枚数の限られたものに集中している。人の持っていない、未使用のものを集めるのが、テレカ・コレクションの基本だ。君の持っているゲーム・テレカも、もしかしたら貴重なカードかもしれない。

評価額がアップして、人気急上昇！

人気の高いテレカのジャンルといえば、これまではアイドル、アニメーションものがほとんどだったが、最近、ゲーム・テレカの人気が急上昇。評価額のほうも軒並みアップの傾向だ。

「スーパーマリオ」シリーズなどの人気キャラクターものから、一部で人気のマニアックものなど、テレカにもいろいろあるが、発行枚数、流通量の少ないカードが注目株だ。例えば雑誌のプレゼント用として製作されたテレカは、発行枚数が200枚、300枚と限られていて、抽選倍率は数百倍にも達することがあり、ファンが1枚に集中してしまう傾向がみられる。少年ジャンプが発行した、「ドラゴン・クエスト」シリーズは、超人気ゲームのカードというだけでなく、抽選品として配られたものであるため、評価額は1万円前後と、高いものになっている。

アイドルや野球選手が登場しているゲーム・テレカもあり、それらは幅広い人気を誇っているのだ。

アイドル強し！テレカ市場

タイトル	NO	価格(税抜き)
西村知美・日産	〈110-10200〉	¥250,000
ラジオ日本(ジャイアンツ)	〈110-75〉	120,000
斉藤由貴・卒業	〈110-119〉	110,000
浅香唯・スターライツ	〈110-19334〉	75,000
北斗の拳・少年ジャンプ	〈110-3129〉	70,000
タッチ・少年サンデー	〈110-1453〉	30,000
ドラゴンクエスト・少年ジャンプ	〈ホワイト加刷〉	10,000
ダライアス	〈ホワイト加刷〉	9,000



アイドル・富田靖子を起用した「消えたプリンセス」テレカは、初々しい靖子ちゃんの表情が魅力的だね。

富田靖子・消えたプリンセス〈110-16464〉



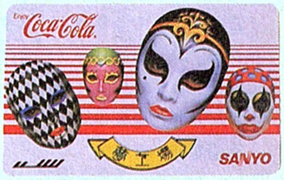
クロマティ・スーパーリアルベースボール〈110-8861〉

まだまだ一杯あるゲーム・カード

ゲーム・カードはテレカだけではない。プリペイドカードと呼ばれるいろいろな磁気カードに、ゲーム・キャラクターのカードが登場している。

テレカ以外のゲーム・カードの多くは、ゲーム・センターなどでよく見られる。コインを使う代わりに、あらかじめ購入したカードを使って、ゲームが行えるというものであり、テレカを含めたこれらのカードを総称して"プリペイドカード"と呼んでいる。つまり前払いカードという意味だ。

これからますます増えていくプリペイドカードには、いろいろなゲーム・カードが登場していくだろう。君がもし珍しいゲーム・カードを手にすることができたら、捨てないで大切にとっておこう。好きなゲーム・カードのコレクションでゲームを10倍楽しもう。



夢工場（専用プリペイドカード）

87年、夢工場の会場で、自動販売機用として利用されていたカード。グロテスクなお面が印象的だった。



ゆうゆ（ユーカード）

88年後半から実用化された"ユーカード"の第一弾カード。アイドルと果物の意外な組み合わせにドキッ。



タイトー・ゲームカード

タイトーのゲーム・センターで利用されているカードの一枚。キャッシュレスの波がゲームにも押し寄せた。



セガ・ゲームカード

こちらはセガのゲーム・センターで利用されている。セガ・カードはもう数十種類にものぼっている。

※カード説明文の〈ホワイト加刷〉とは、NTTのテレホンカードでなく、NTTのホワイトカードに加刷印刷することによって製作されたテレホンカードであることを示しています。

業界人に聞いた 人気ゲーム・カードBEST5はこれだ!!

数あるゲーム・カードの中から、人気の高いものばかりをピック・アップしてみたのがここに挙げるカードである。ただしこれらは、人気カードの全てを含んでいるものではなく、これ以外にも、貴重なカードが存在しているかもしれない。もし君が持っているカードの中で「これが一番！」と自慢できるカードがあったならば、編集部まで情報をお寄せください。

1 ドラゴンクエスト

（少年ジャンプ）

推定価格：￥10,000

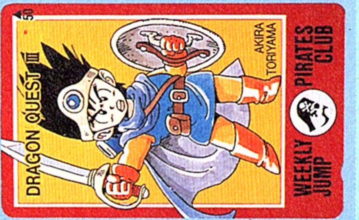
“Ⅳ”の話題で持ちきりの、超人気シリーズのテレカ。少年ジャンプで「ドラゴンボール」を連載する鳥山明先生が、このゲームのキャラクターデザイン担当者。今のところ、このシリーズしかドラクエものは出てない。



ドラゴンクエストII・少年ジャンプ〈ホワイト加刷〉



ドラゴンクエストI・少年ジャンプ〈ホワイト加刷〉



ドラゴンクエストIII・少年ジャンプ〈ホワイト加刷〉

2 ダライアス

（SONY）

推定価格：￥9,000

アーケード・ゲームから火が付いた、ご存じシューティング・ゲーム・テレカ。ビデオ・ソフトを発売するCBSソニーから発行された。200枚しか製作されず、今では入手が困難だ。



ダライアス〈ホワイト加刷〉

3 グラディウス

（コナミ）



グラディウス〈110-2082〉

ゲーム・センターから人気になったシューティング・ゲームのはしりとして、このゲームの愛好家は多い。テレカも、ゲームの販売促進用カードとしてはもっとも古いカードの一枚だ。同ゲームが初めて登場した頃、ゲームのイベント会場にて配られた。グロテスクな宇宙生物との戦いが強い興奮を生んだが、以後、「グラディウスII」テレカが誕生し、シューティングものの人気の強さを示している。

4 アフターバーナー

（セガ）



アフターバーナー〈ホワイト加刷〉



アフターバーナー〈ホワイト加刷〉

体感ゲームとしては、3番目になる同ゲームのテレカ。ゲームのプロモーション会場で、上のテレカがモニターとして参加した人にプレゼントされた。下はセガの関係者が販売促進用として配ったと見られ、発行枚数はこちらのほうが多い。

どちらもゲームセンターが発行したテレホンカードということで、ゲーム・カード以上に貴重品とされている。関係者かイベントに参加した人間以外には手に入れにくいからだ。デザインも、ゲーム・カードとしては凝ったものになっていて面白い。

5 妖怪道中記

（ナムコ）

ファミコン・ソフトの他、PCエンジンとしても登場している人気ゲームのテレカ。主人公のたろすけのキャラクターがユニークで、ゲーム・ファン以外のファンにまで人気が高い。



妖怪道中記〈ホワイト加刷〉

番外編 でも人気だよ！

惜しくもベスト5には入らなかったけど、まだまだ人気の高いゲーム・カードを、いくつか紹介しよう。「忍者龍剣伝」、「GREEN BERET」は、ともに人気ゲーム・ソフトのテレカというだけでなく、ソフト会社が販売促進用として発行したものであり、入手難カードだ。「ファイナル・ファンタジーII」もまた人気ソフトのカードだが、原作のイラストをそのままデザインしているところがユニークだ。ちなみに天野先生のイラスト集はJICC出版局より発売されています。



忍者龍剣伝〈110-55118〉



グリーンベレー〈110-2083〉



ファイナル・ファンタジーII〈110-59825〉

ワンポイントアドバイス テレカはこうして集めよう

●雑誌プレゼント欄は要チェック

本誌「ファミコン必勝本」はもちろん、その他のファミコン関係誌のプレゼント欄にもいつも目を通しておくこと。そしてこれだ！と思うカードがあったら、すぐに葉書を書いて応募しょう。善は急げ。ぐずぐずしてたら他の人にカードを持っていかれてしまうぞ！葉書をいつも手元に用意しておくのも肝心。

●ゲーム・センターの人と仲良くする

セガ、タイトーなどのゲーム・センターでは、オリジナルなゲーム・カードを数多く発行している。ゲーム・センターの人とお近づきになって、カードを譲ってもらうのも手かもしれない。たとえカードがもらえなくてもニュー・カードの情報、イベント情報などを教えてもらうことができれば大成功。

●イベント会場へ足を運ぼう

ゲーム・ソフトのメーカーは、新しいソフトを出す度に、プロモーション・イベントを行っている。そんな会場でゲーム・カードが配られることも多いのだ。「キャロット」というナムコのチェーン店では、新しいゲームの販売カードを売っていたりする。とにかく近くのイベント会場はこまめにチェックだ。

Dragon Quest IV Journal

導かれし者たち

前号にひき続き、またまたモンスターのお話をしちゃいましょう。新モンスターだけじゃなく、再登場組も紹介するのだ。

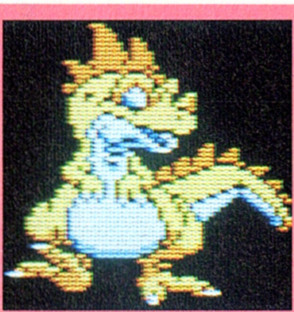
今号の新モンスターだ！

新たに5種類のモンスターが登場！

ドラクエIVに登場するモンスターは、全部で100種類以上。IIIには、約150種類のモンスターが登場していたので、少なくともそれより多くなることは、まずまちがいないだろう。で、そのうち今までに紹介したモンスターは12種類。まだまだホンの一部分にしか過ぎないのだ。というわけで、今回も新たに発表された5種類のモンスターを紹介しよう。ただ、写真が公開されているのがその中の2匹だけなんだよね。残りの3匹に関しては、とりあえず名前だけを紹介しておくことにする。写真が手に入りしだいみんなにもお見せするので、もうちょっと待っててほしいのだ。それと、以前に名前だけ紹介したモンスターの中からも、1匹だけ写真が公開されたぞ。



⬆3匹いっしょに出てくるってことは、同じくらいのレベルってことかな。このほかには、"ももんじゃ""スペクテット""ボーンナイト"なんてモンスターがいるのだ



コドラ

"はしりとかげ"と同系列のモンスターらしいんだけど、どんな関係になるのかはまだ判明していない。コドラっていうのは、子どものドラゴンという意味ではなかろうか。となるとやっぱり、ドラゴンパピー的モンスターじゃないかな。



マッドルーパー

ウーパールーパーとトカゲを合体させて作ったようなモンスターだね。見ためはカワイイんだけど、マッドという名のとおり、実は凶暴だったりするわけだ。大きな口で嚙みつかれると、かなり大きなダメージを受けることになりそう。



きりかぶおばけ

木のきりかぶが、長い年月を過ごす間に変化して生まれたモンスターだ。日本の古くからの言い伝えにある。木霊みたいなものだろうか。ふだんは、森の中にひっそりと住んでいるらしいぞ。見かけによらず、動きはすばやいのだ。

再登場するモンスター

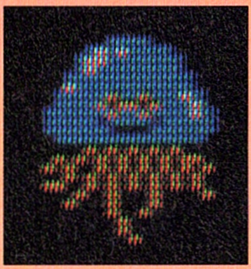
ドラクエIVから、いよいよ新シリーズが始まる。とは言っても、モンスターたちがまるっきり新しくなるってわけでもない。スライムを始めとして、おなじみのモンスターたちも、またまた登場してしまうのだ。ここにあげたモンスターのほかに、Iの"がいこつ"やIIIの"おばけきのこ"なんかも、出場候補にあげられているぞ。

●バブルスライム



◀そうすると、とーぜん"はぐれメタル"もいるんじゃないかな

●ホイミスライム



◀さらにパワーアップした"ベホマズンスライム"がいたりして

●ミミック



◀バシルーラでとばされて石の中なんてことはあるわけないよな…

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

Vol.6　1989.6.19

どうやら発売は、早くても今年の後半ぐらいになりそうな感じ。最悪、来年にズレ込むんじゃないか、なんてウワサもチラホラ。早く出して欲しいのはやまやまだけど、あんまりあわてて欲しくはない。どうにもムズカシイもんですね。

いよいよ次号からスタート

DQⅣマスターズクラブ主催 誌上RPG

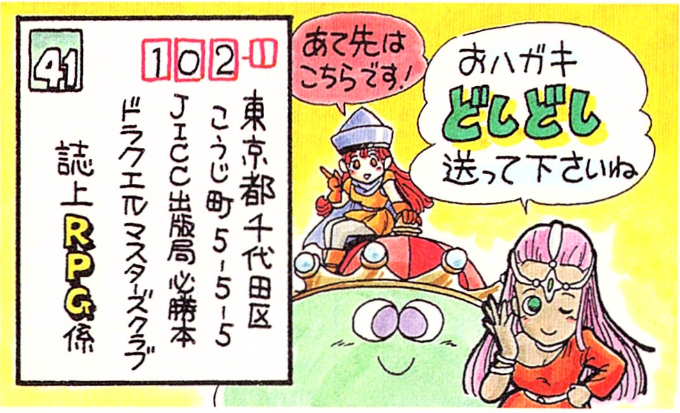
ヒマを持て余しぎみのマスターのみなさん、イライラしながら待っていてもしょうがない！　こうなりゃ開き直って、発売日までみんなで楽しく遊ぼうじゃないか!!

①参加することに意義があるんだ

前号に引き続き、マスターズクラブの新コーナーのお知らせだあ！

それではまず、次号から始まる誌上RPGが、いったいどーゆーものかを説明しておこう。遊び方としては、基本的にゲームブックと同じ。選択肢の中からひとつの行動を選んで、ゲームを進めていけばイイわけだね。キミの選ぶ行動によって、いくつものストーリーがつくられていくのだ。まあ、ここまでは、けっこうありがちな話。実はここからが、この誌上RPGの大きな目玉であり、他のゲームブックなんかとは大きく違う点なんだよね。それはどういうことかと言うと、この誌上RPGは、みんなから送られてきたハガキでゲームを構成してしまうのだ。みんなが送ってくれたネタが、そのままゲームの一部分として使われてしまうのだぞ。というわけなので、ゲームで遊ぶというよりは、ハガキを出して参加するってことに大きな意義があるわけだ。だから、今後マスターズクラブでは、会員番号制を導入しちゃうのだ。とりあえず次回からね。ゆくゆくは、会員証も出したいと思っているので、会員証のデザインなんかを送ってくれてもイイかもしんない。

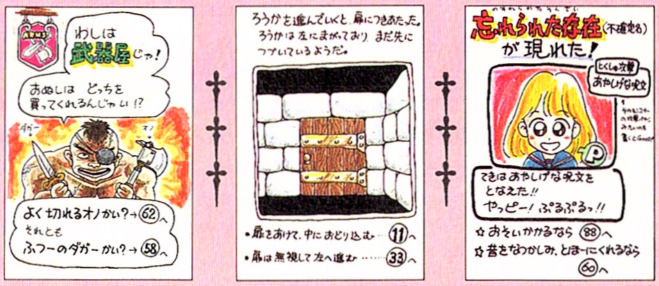
募集する項目は、町の中（店屋、メッセージ、他）フィールド（アクシデント、メッセージ、他）ダンジョン（フィールドに同じ）モンスターなど、何でもアリ。キミの考えたキャラクターには、好きな名前を付けてくれ。簡単に、そのキャラの性格なんかも書いてくれるとベストだ。ゲームの展開によっては、キミの考えたキャラが大活躍するかもしれないぞ　！



②選択肢さえあれば何でもアリ！

具体的なハガキの書き方は右の通り。基本的に、選択肢さえついていればネタは何でもアリアリ。ギャグをかまそうが、シビアにせまろうが、すべてはキミの思うがままに。つじつまあわせはこっちで考えるので、みんなは自由きままに考えてくれてかまわない。まあ、あんまり突拍子すぎるのは困りもんだけどね。モチロン、イラストネタでの応募も大歓迎だ。下のような感じで書いてきてね。この場合、ハガキの番号は必ず表に書いてきてほしい。それと、住所と名前も忘れずに。みんなからのハガキを待ってるぞ！

> ②城を背にし、キミは城下町に入った。しばらく歩いていると、小犬がよってきた。
>
> ○頭をなでようとするなら㊼へ
>
> ○条件反射で、鏡を探しに行きたくなったら㉚へ



③大魔王を倒し姫を救い出せ！

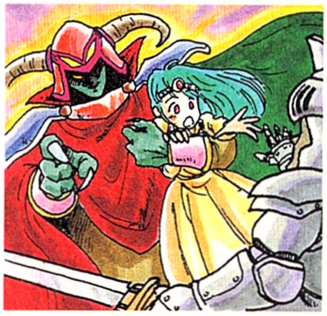
さてそれでは、ゲームの始まりとなるストーリーを、簡単に紹介しておこう。まずはこのストーリーを元にして考えてくれ！

○物語は、辺境にひっそりとたたずむ、とある小さな王国から始まる。

○この平和な王国に、闇の国から現れた邪悪なる大魔王が、その魔の手をのばし始めたのだ。そして大魔王は、まず手始めとして、国王のひとり娘をさらっていってしまった。困り果てた国王は、配下の戦士たちに、大魔王を倒し姫を助け出すように命じたのだ。キミは、国王の命を受けた戦士のひとりとなり、大魔王を捜しに旅だっていくことになる。

いよいよここから、ゲームがスタートするのだ！　ドラクエの世界観を元にして、まったく別の物語を作っていこうではないか!!　みんなの想像によって、ひとつの大きな世界を作り出すことも夢じゃないぞ。

国やお姫様、大魔王の名前も募集しているので、ヨロシク！



DRAGON QUEST IV 友の会

情報の安売りやめて

ＤＱ Ⅳ…。はたして、私達を満足させてくれるのか？　私は今、非常に不安なんですよね。マスメディアによってＤＱ Ⅳの内容、ストーリー、キャラクター等を見せられて、だいたいの概要が読めてしまっているのですから…。必本等が悪いと言っているのではありません。

そして、はっきり言って怖いんです。私はＤＱシリーズをゴム風船のように感じています。Ⅰ、Ⅱ、Ⅲと徐々にふくらんできて――『バンッ』って呆気なく破裂してしまいそうで…。それでも欲しいんですよね。ＤＱ Ⅳが。

前に『人の想像力をうわまわるものはない』って簡単に言いきったけど、ＤＱシリーズも堀井さんの想像力から生み出されたものなんですよね。

最後に、ご意見くださったみなさん、どうもありがとう〽

愛知県・Ｋ・シャヒーナ

いままで紹介されたのは、ＤＱのほんの一部。それでもやっぱり気球や、キングスライムの秘密なんかはプレイして初めて知りたかった人も多いんではないかと思います。

野安ゆきお様へ

Vol. 8の野安ゆきお様がのべた〝ＡＩについてひとつ〟について…。

私としては、先頭のキャラを自分で操作できる…、とは考えてません。なぜかっていうとね、今回の場合、勇者（自分）以外は全て名前も性格もある。自分で考えて行動する人達だから、その人を他の人が思い通り動かすなんて不可能だって思うのよ。だからきっと自分がいない時は、戦闘シーンに入ったら勝手に戦いが始まると思う。野安さんがのべたように〝プレイヤーのすることがなくなる〟のはたしかだけど、でも、他人の操作はできないって思う。みなさまは、どう考えてるのかなー。

住所不明・パープルDRAGON

他の人を動かせないのはリアルでおもしろそうだけど、自分がいない戦闘は、ちょっと悲しい…。

怪しい山口寛憲様へ

あなたはずいぶんとまあ、怪しいところを探してくださいましたね…。

う〜む。それにしてもあなたははっきり言って、オープンスケベではないでしょうか？（ごめんなさい）でも、よくよく考えてみると、DQ Ⅲの女性キャラクターは何のていこうもなくあぶない水着とか着れますすねえ〜。私は自信ないです　。とてもハイレグの真赤な水着をきて街を歩くなんて…。考えただけでもおそろしい。

Ⅱでは王女が水の羽衣着てるけど、あることをすると２枚もらえるでしょ？王子に着せたの想像すると、まさにブッキーだよね。王女だってはずかしいだろうし…。やっぱり山口さんの言うとおり、ＤＱ　は怪しいゲームなんでしょうか？　こういう私も怪しい女のコなんだと思います。

茨城県・忍部ヒミコ

ＤＱプレイヤーには怪しい人が多いようです。

女性版ＤＱが欲しい

ＤＱをクリエイトしているメインブレインはほとんどが男性ですよね。そこが問題だっ！　女の私としてはパフパフ娘が出てきても、「めざわりなアマだ」ぐらいにしか感じないし、あぶない水着なんて夏になれば実際に自分で着ちゃうしねえ。誘惑の剣だって目には見えなくてもちゃんと装備してたりするし。へへへ。つまり何を言いたいのかというと、一度チーフに女のヒトを連れてきて、ドラゴンクエスト、フォーWOMENを、失敗を覚悟で作ってもらえると、おおいにうれしい！　女のヒトがニンマリできるシナリオでね。ＤＱ Ⅳでは２章４章は主人公が女性みたいだけど、シナリオ書いているのはあくまでも男の堀井さんだし、本モノの女から見たら絶対ツボははずしてると思うわけ。それに、もしそういうゲームができたらけっこうかくれて男の人もプレイしたがると思うなア。

ねえ？　編集部の殿方さま？

千葉県・松川由美

それは欲しいです。女性の戦う姿を想像すると…。へへへ。でも、パフパフ息子（？）はやめて欲しい。

ＤＱに強い女あり

ＤＱの姫は絶対に強い。まずローラ姫、一見おとなしそうに見えるが、だまされてはいけない。あの洞窟の中を生きのびたその生命力はものすごいが、やはり、思い込んだら命がけ、その根性もすごい。はっきりいって女を武器にしている。

次にⅢのエジンベアの王女。なんとみず知らずの人間に向かって、あんなことを言えてしまう気の強さには感服してしまう。



◀福岡県・オリビア

そして、Ⅳのサントハイムのアリーナ王女。かなり強引かつ、本当に強いというおそろしー姫。

うーん、これはやっぱり堀井さんのシュミ？

神奈川県・ロト＆ロト

Ⅱのムーンブルクの王女は？　人気あるんだから忘れないよーに。

Ⅳも長く遊びたい

みんな勇者の操作とかＡ　Ｉばっかに気を取られてるみたいだけど、僕はそんなことよりも、〝解いた後も遊べるか〟ってことの方が心配。

今回の〝Ⅳ〟は転職もないだろうし、物　語の登場人物（勇者は除く）の名前も統一されちゃってる訳でしょ？　もし、成長過程までⅡみたいに全部統一されちゃったら、もー後はアイテム探し位しか残ってないもんね。僕は、去年の２月から今日まで、いや、たぶん〝Ⅳ〟が出るまで、〝Ⅲ〟をずっとやっていくけど、４回消えたにもかかわらず、アイテム探し、モンスターの宝箱調べ、そしてスーパーキャラ作りetcをやって遊んでいるので、全く飽きません。５回の転　職の末、MP849の賢者も作りましたし、ア〇〇〇ル〇のモンスターの宝箱も全て判りました。〝Ⅳ〟では、そういう部分、残っているのかな？

東京都・か２ロマリア

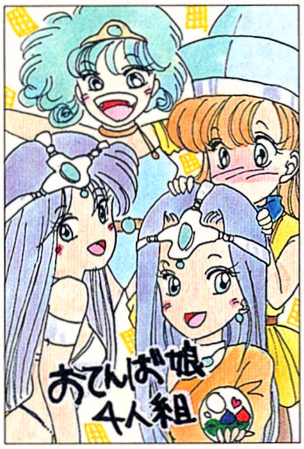
そういうのを〝はまっている〟といいます。Ⅳもはまりたいね。

MAP上の看板は…

城や街の前にある看板。これって何か特別な意味がある気がします。

そこで考えたのがルーラの呪文！

Ⅰ、Ⅱ、Ⅲと便利になっているので、Ⅳでも期待しているのです。Ⅳでは街や村だけではなく、ほこら、ダンジョンなどの前にも行けたりするんじゃないか、などと思うわけです。つまり、ルーラの呪文は看板のある所に移動できるのではないでしょうか？　そうだ



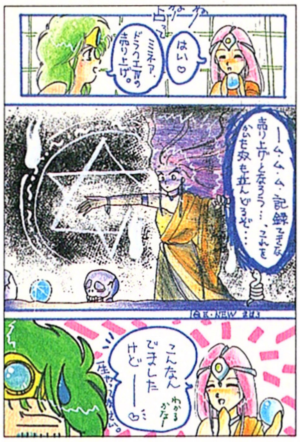
◀東京都・おばけの鬼太郎



◀鹿児島県・けー君



◀大阪府・あらん



◀福岡県・建寧まほろ

とすると、城の中やダンジョン内部にも移動できたり、看板をさがしまわることになるかもしれません。

静岡県・平成京

それはすごいなあ。そうだとすると、すごく便利。

新しい勇者の表情

IからIIIまで、いままで何気なく鳥山明さん設定のDQキャラを見て、その表情などから、勝手に性格etcを分析し、自分のDQキャラを創りあげてきたのは、多分私だけじゃないと思います。こうしてDQIIIまでのキャラクターは素直に受け入れてきましたが、IVの勇者の表情を初めて見た時、あれ？と思いました。I～IIIまでのキリッとひきしまった表情とは違い、あの不敵な微笑！　別にDQに限らず、今までのRPGにもこんな感じの勇者はいなかったんじゃないでしょうか？私はこのIVの勇者の表情を見ていると、DQIVって何よりも勇者が新しいと思わずにはいられないのです。

京都府・ぺんぎんろと

アダルトヴァージョンの勇者は、賛否両論でております。

DQvsMOTHER

今年の夏、任天堂より発売される、大型RPG『MOTHER』。僕はこれにすごく注目している。周知のとおり、MOTHERの生みの親はコピーライターの糸井重里さん。そして、糸井さんはDQIVをライバル視している。さらに、金星をねらっているというのだ‼　つけ加えて言えば、堀井さんさえ考えてないアイデアを2つも持っていて、その1つはエンディングに関係しているとか。

『DQIV』対『MOTHER』。僕はこの対決がとても楽しみだ！『MOTHER』はシナリオが凝りに凝っているという話。しかしそれは『DQIV』も同じことだろう。職業選択ができなくなり、自由度が減ったぶん、シナリオは今まで以上に凝っているハズだよね。

ということは、今回の『DQIV』対『MOTHER』の対決は、ある意味で『堀井さん』対『糸井さん』ということになるのでは⁉（もちろんRPGはシナリオが全てじゃないけどね）

有名コピーライターの糸井重里が勝つか、はたまた平凡フリーライターから今やゲームの天才鬼才とまで歌われる堀井雄二が勝つか‼

その答えは『MOTHER』を解いたときの君の心、『DQIV』を解いたときのあなたの心。ふたつのゲームを解きおえた人の心だけが知っている。

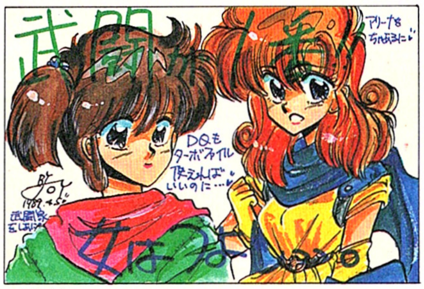
徳島県・導かれた者です

それぞれが違ったところでいい面があるんではないでしょうか。

受験生vsDQIV

受験生Aがあらわれた！
アリーナーの攻撃！
受験生Aに22ポイントのダメージをあたえた！
ブライはマホトラの呪文を唱えた！
受験生Aから12ポイントの内申点を奪った！
受験生Aは50ポイントの精神的ダメージを受けた！
受験生Aの一夜漬け攻撃！
痛恨の一撃！
ミネアは15ポイントのダメージを受けた！
勇者はホイミの呪文を唱えた！
ミネアの傷が回復した！
ブライはパルプンテの呪文を唱えた！
「不合格…不合格…不合格…」
不合格のやまびこが、わりと効果的に響きわたった。
受験生Aの息の根を止めた！
受験生を倒した！
それぞれの10ポイントの内申点を獲得！
ゴールデン内申書を手に入れた！
勇者達は進んでいった。
「勇者よ…この私を倒したつもりか……ふっふっふ…受験が終わったらまた会おうっ！」
そういう僕は今年中3です。

北海道・勇者A



▲東京都・JOY

受験生だからといって、マスターズクラブは容赦しない。キミにはパルプンテをかけてあげよう。

呪文をふやすな

ハッキリいって、呪文はこれ以上増やさないでほしい。絶対使わないのが出ると思う。それでも増やすというなら、“ひとつの呪文がLVupする”ということをして欲しい。つまり、メラを例にとると、自分がだんだんLVupしていく程強さが増し、メラゾーマになってゆく…とか。高LVでメラなんて使わないでしょ？　呪文が覚えられないわけではない。新しい呪文を入れるとするなら、使用に重要な意味のあるものを入れて欲しい。



◀群馬県・かくれDQ

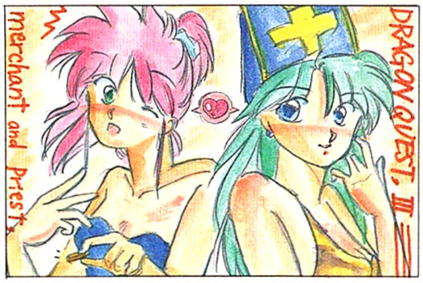
兵庫県・勇者カリン

確かにIIIは呪文が多かったね。でも強くなる呪文っていうと、他のゲームに似ないか？

がんばれ格闘技場！

DQシリーズII、IIIと続けられている“お遊びシリーズ”。でもゲームそっちのけでハマってしまう…。

ちなみにIIでは『福引所』（スロットマシーン）、IIIでは『格闘技場』でした。ではIVでは？



◀埼玉県・摩画闇個南

僕の予想では、第1に『パチンコ屋』。しかし、これはファンタジー世界においてリアリティがない。

それで、第2の予想は『宝くじ屋』。自分で好きな番号を決めるアメリカ方式。うーん、いまいち。

さらに第3の予想は『天下一武闘会』。IIIの格闘技場に本人が参加する…。こんなのあるわけないな……。

そこで決定版！　〝オホーツクに消ゆ〟で有名な『ブラックジャック』。ヒントも聞けて、儲けられるというスグレもの。え？　だめ？

やっぱり『格闘技場』がひきつづいて登場するっていうのが、ぼくの予想であり、希望であるわけです。

広島県・まっく

いろいろな憶測が飛んでいます。他にもどんなのがあるかな？

IVのキャラ

4作目にもなると、キャラがかっこよくなってくるのね。ドラゴンライダーってかっこいい。そのうちぬいぐるみ、出るかな。ドラゴンと戦士がはずれるの。かわいーっ。欲しいーっ。

東京都・場菜々

はずして片方をなくさないように。またを開いた戦士はまぬけ。

•募集中•

前号でお知らせした会員番号の導入は、都合により次号からということになりました。どーもスイマセン。とゆーワケで、みなさんのおハガキお持ちしてます。あて先は下の通り。



▲京都府・悠輝龍也

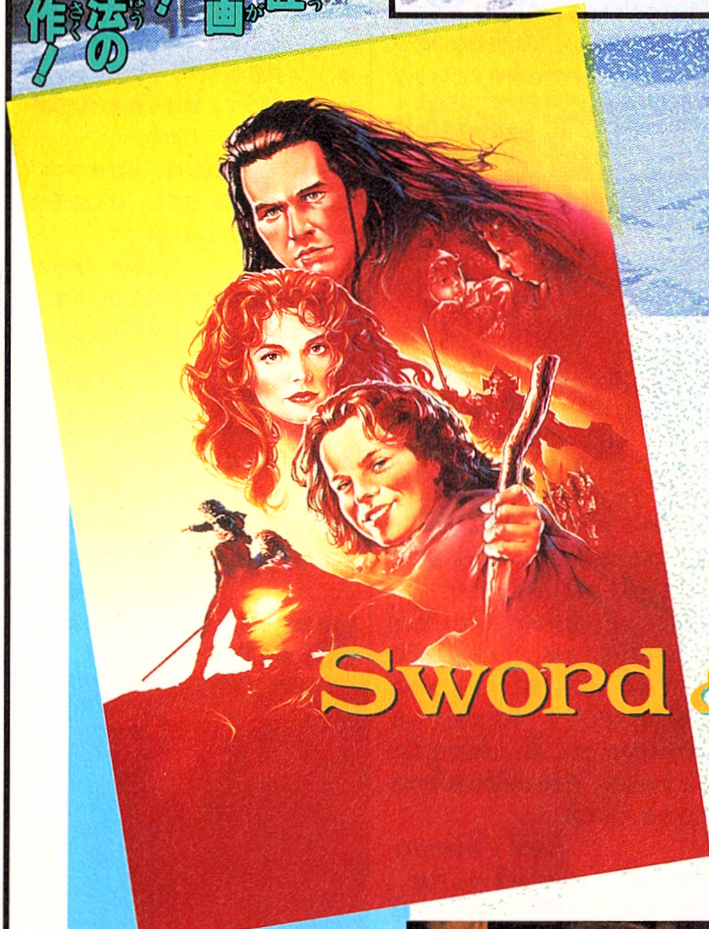
特集

ウィロー WILLOW

SFX映画の巨匠
G・ルーカスの映画
ついに、ゲーム化！
愛と冒険、剣と魔法の
ファンタジー超大作！

カセット／カプコン／7月18日発売予定／￥5900（税抜き）

●ストーリー
ネルウィンの村に、戦乱の暗雲が迫りつつあった。神より与えられた使命を忘れ、魔法の力で世界の支配を企むバブモータが、魔の手を伸ばしてきたのである。その邪悪なる野望から故郷を守り、世界に平和をもたらす勇者はいないのか？ 選び出された若者がいた。名は、ウィロー・ウフグッドという。「信じよ、己れを。信じよ、偉大なる魔法の力を」長老の言葉を深く胸に刻み、ウィローは冒険へと旅立つ。善と悪の壮絶な戦いが、今、始まるのだ。



映画からゲームへ

映画をゲーム化した——こう書くとイヤな顔をする人が多い。映画に限らず、原作モノのゲーム（キャラクターもののゲーム）は星の数ほどあるけれど、その中で秀作と呼べるものは、ほんのひと握りしかないからだ。

ゲームとは無関係のものから、ゲームを創る。これは、実にシンドイ作業だ。原作の良さを残しつつ、ゲームとしての楽しさを主張するなど、ほとんど神技に近い。

この「ウィロー」も、そういう「原作モノ」のゲームだ。が、着眼点が違うことに注意してほしい。ウィローは、そのストーリーをゲーム化したのではなく、独特の世界の中にゲームという概念を持ちこんだのだ。ボード版RPGと呼ばれるテーブルトークRPGでは、めずらしいことではなく、良く見られる現象である。

世界そのものに魅力があるのなら、そこでの冒険を夢見るのは当然と言えば当然だろう。だから、ゲーム・ウィローは、原作のストーリーを再構成し、「遊べるゲーム」としての作品を目指したのだと思う。これならば、原作を知らずとも楽しめるというものだ。

Sword & Sorcerer（剣と魔法）

映画「ウィロー」より

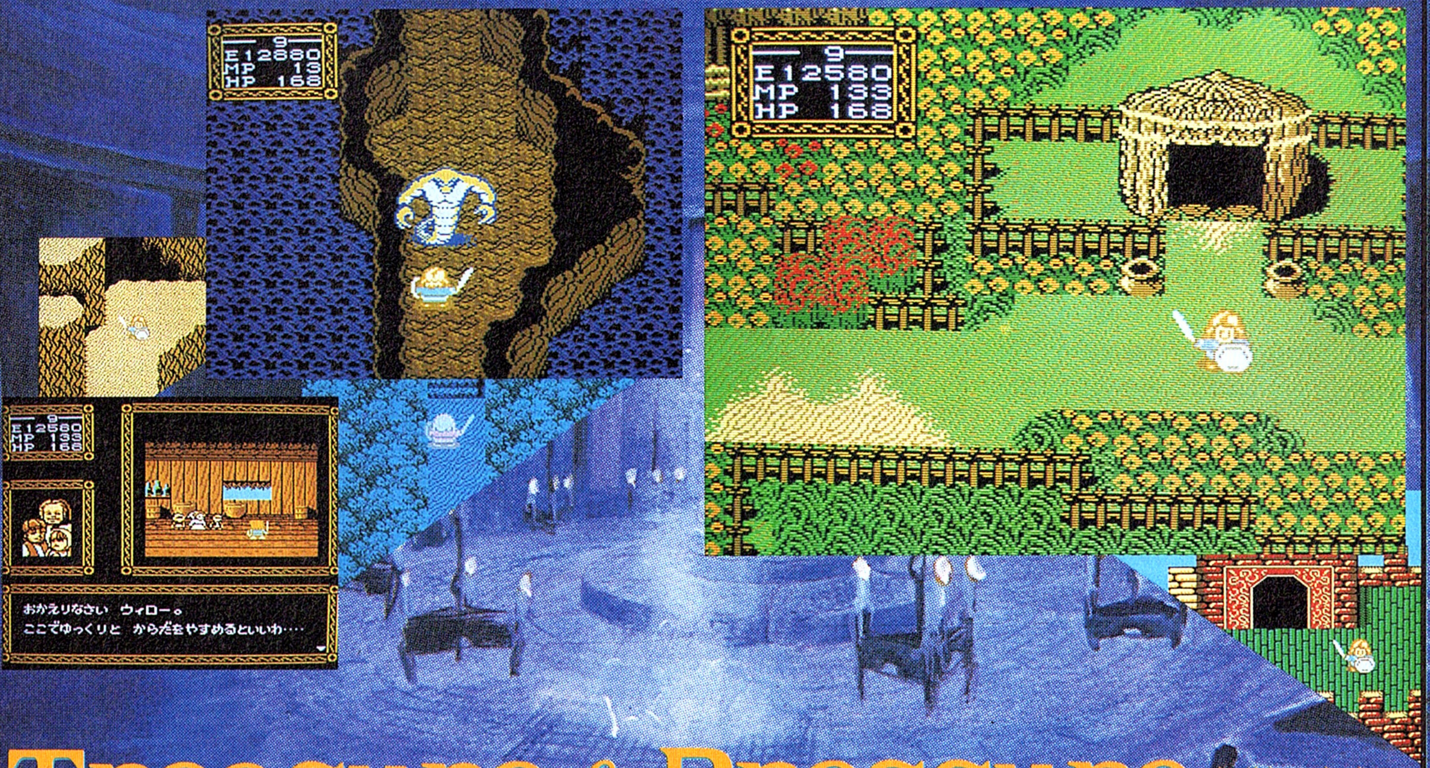
1988年　MGM映画


▲お前は、誰にもまして大魔術師となる力をそなえているが、そのためには自分を信じなければいかん——

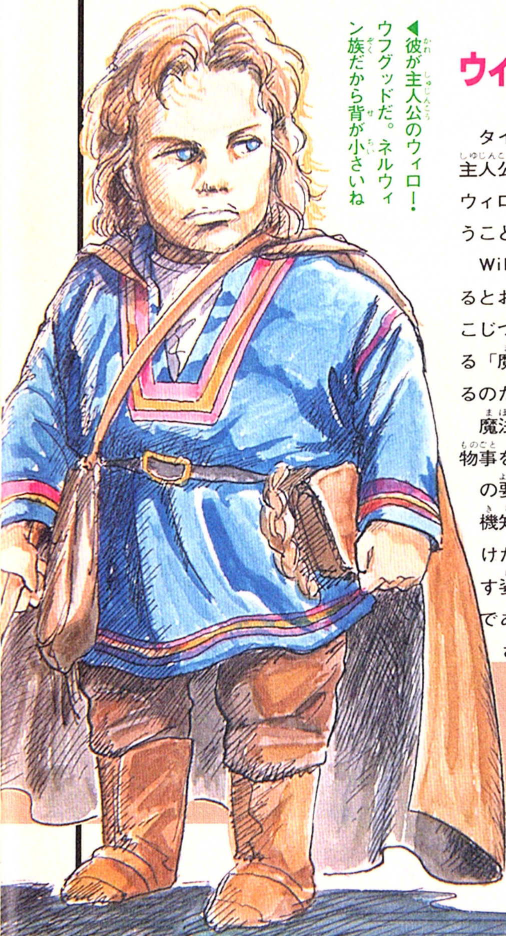

▲ソーシャ……最愛のソーシャ、この憎らしい眠りから覚めてきみの美しい瞳を見せておくれ……。きみは月だ、ソーシャ。太陽だ。星空だ。きみがいなくては、闇の中に沈んでしまう


▲ぼくは、フランジーンだ。世界の王なんだぞ


▲容赦するな！　そのクズどもを叩き殺せっ！



Treasure & Pressure(財宝と危機)



◀彼が主人公のウィロー・ウフグッドだ。ネルウィン族だから背が小さいね

ウィロー・ウフグッド

タイトルとなった「ウィロー」とは、主人公の名からとったものだ。つまり、ウィロー・ウフグッドのウィローということ。

Willow——英和辞典で調べれば判るとおり、それは「柳」の意。これは、こじつけではなく、伝承や民話で伝わる「魔法使いと柳」の関係からきているのだ。

魔法使いは、戦士と違い、「力」で物事を解決することはない。己れと他の要素とを上手に生かし、臨機応変、機知に富んだ問題解決を旨とするわけだ。さかわらず、さらりと受け流す姿勢——それは、まさしく「柳」である。

さて、主人公・ウィローは、世界に平和をもたらすべく旅立つわけだが、「どうして、ウィローが？」と問いかけたくなるほど彼は弱い。映画では受動的、ゲームでは能動的に関わるこの旅——動機の違いこそあるが、魔法使いとしての力と自信を少しずつつけていく。このパターンは、ファンタジーの物語の基本であるとともに、RPGにおける「成長」とダブる点がおもしろい。

原作に対する異和感を抱かせないようにするゲームという視点から見ると、かなり評価していいのではないだろうか？

さて、それではゲーム・ウィローの説明に移ろう。

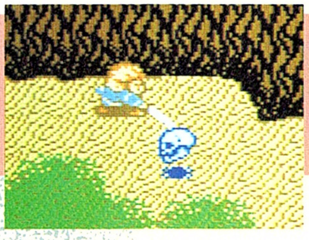
ウィローは、アクションRPGである。と言っても、よくパソコンRPGに見られる「体当たり方式」ではない。敵との間合いを考え、剣を振って戦うタイプだ。これこそが、アクションなのである。名ばかりのアクションRPGにうんざりしている人におススメしよう。

もちろん、魔法も使える。マジックアイテムさえ持っていれば、マジックポイントの許す限り使用できるタイプ。映画で登場した長老にもらえるドングリだってあるのだ。しかも、効果も同じく「敵の動きを封じる」だからウレシイねえ。

フィールドはスクロールではなく、画面切り換え。マッピングのやりやすさや、自分の位置を容易に把握できるなどの利点がある。が、それだけではない。画面切り換えならではの「戦闘」が用意されているのだ。

敵は、画面上に最初から配置されているわけではない。画面が切り換わって敵がいないと思っても安心してはいけないのである。ウィローが画面中心へある程度歩くと、周囲にウジャウジャ湧いてくる。これが、なかなか緊張感があって良い。戦闘から抜け出したければ、画面外に逃げればOK。

——と、大まかにだけど、これがウィローのゲーム展開だ。フィールドで経験を積み、村でアイテムを揃えたり、情報を収集したりする点は他のRPGと同じなので惑うことはないだろう。ストーリー性は結構高いぞ！



Danger & Desire（危険と欲望）

想像力が大切なのだ！

最後は、ゲーム・ウィローの名場面（？）の数々を見てもらおう。

え、マップやアイテムの解説は、どこだって？　ゴメン。今回の特集は、そういったものを一切載せないつもりなんだ。

でも、だからといって「つまらない」なんて思わないでほしい。発売はまだまだ先のゲームだし、自力で解いていく楽しみをキミたちから奪いたくないことを判ってほしい。

いわゆる「必勝法」では、ゲームの楽しさを伝えることはできない。少なくとも、ボクは、そう思っている。役に立つ、立たないで物事を判断してしまうのは悲しいよね。

だから、今回は、たくさんの写真やイラストを見られるページにしたかった。何の写真なのか、ハッキリと判らなくてもいい。キミたちが想像力を働かせる材料となってくれれば……。

ファンタジー世界は、己れの想像力の介入する余地がたくさんあるから好きなんだ。

判ってほしいな、この気持ちを。

今回のこの３ページで、キミは何を感じ、何を思っただろう。このテのゲームは、想像力があればあるだけ楽しめるのだ。発売までに、いろいろなことを考えて待っていよう。

ウィローは、キミの期待を裏切らない。これだけは約束しよう。

ああ、ドキドキするじゃないか。

（文／手塚一郎）

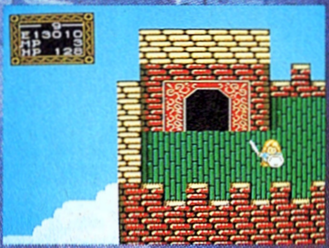


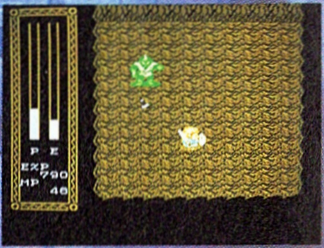
▲海が目にまぶしい。フィン・ラジールに会えるものも時間の問題だ





▲この怪鳥は……？　助けてあげたことで力強い味方になったのだ！





▲▶最初のボス・キャラ的存在のボガーダ。黄金像を欲しがっているようだ。斧をブーメランのように投げてくるぞ。ヒット＆アウェイで攻略しよう

◀天空の神と大地の神に会うべく、塔の最上階へと足を運ぶウィロー。果たして、そこで何が待っているのか？　そして赤ん坊エローラの力とは？



◀腕に《しるし》を持つエローラ。不思議な力とは？

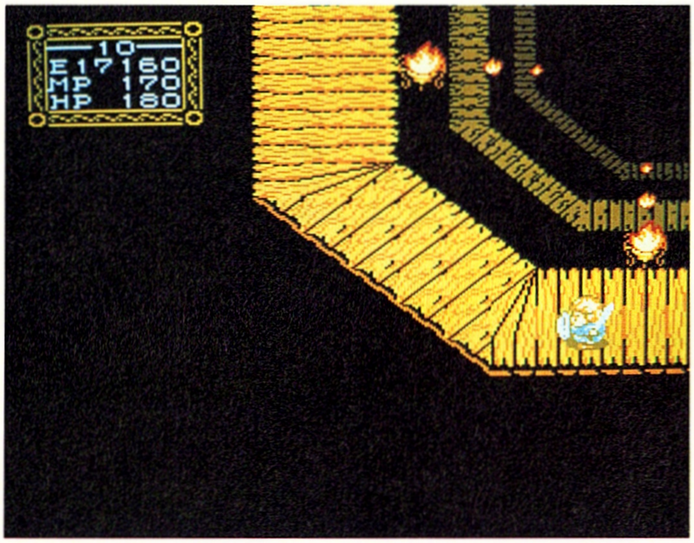


◀洞窟の番人をするスケルトン。あるアイテムが必要



◀神々の力を得なければ、悪を滅ぼすことはできない

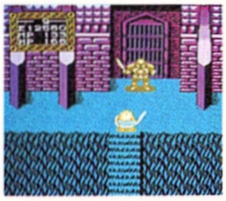
Castle & Catastrophe（城と破局）



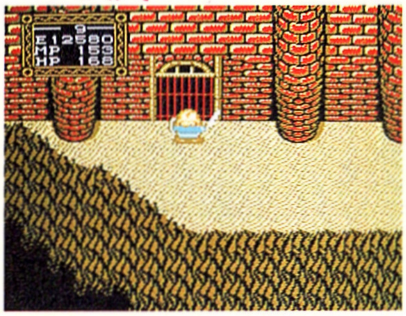


▲ダイキニ族の戦士マッドマーティガン。強い味方だ

◀▼平面的な背景が一変して立体的に！　また、この塔の内部も凝っている。下の階の通路がかすかに見えるとは、なかなかの演出ではないか



◀こ、この城は!?　まさかノックマー城？

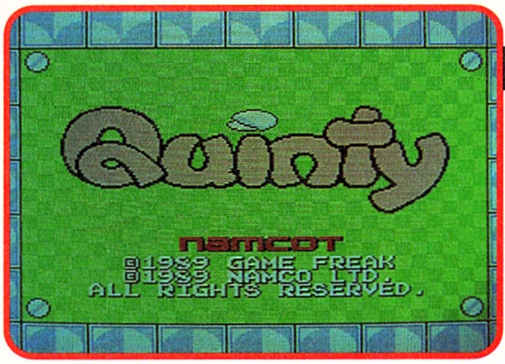




▲ドラゴンを倒してくれ――なんて頼まれたのだけど、様子が変だぞ！

最新ゲーム徹底紹介　ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER



カセット／ナムコ／6月27日発売予定／¥4900(税抜き)

QUINTY

クインティ

久々にゲームアイデア自体が大脳の奥を刺激してくれそうなアクションゲームが現れた。それが、このクインティだ。ゲームデザインを担当したのは、なんと本誌でおなじみ田尻 智氏。その魅力やいかに!?

文／山下章

はじめに　ゲームライターがゲームデザイナーになる時……

ゲームプレイから得られるうん蓄

おもしろいゲームを作るのに、欠かせない作り手側の条件とは何か?—このことに関して、ボクには、かねてからひとつの自論がある。

もちろん、その人がクリエイティブなアイデアを多々所有しているということは、重要な条件のひとつであるには違いない。しかし、最もゲームの出来・不出来を左右するのは、その人が数多くのゲームを見て、遊び、そこからどれだけ、自分なりのゲームデザインに対するうん蓄を得ているか、ということなのではないだろうか。

優れたゲームをプレイする。なぜこのゲームはおもしろいのか、どういう要素がプレイヤーのハートを握んでいるのかを吟味してみる。と同時に、自分だったら、ここをこう直してさらにおもしろくするのに、という点も探してみる。

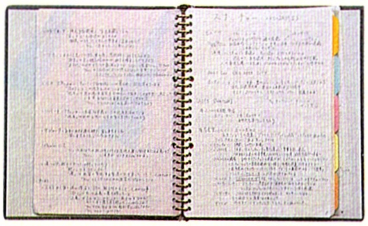
いわゆる“クソゲー”をプレイする。どうしてこのゲームはつまらないのだろうかと考えてみる。逆もまた真なり。おもしろいゲームを作りたいのなら、そうした要素を入れないように設計していけばいいわけである。あるプログラマーの人が言う。「クソゲーは私の先生だ」——至極名言だと思う。

ボクのこの考えをまさに実践したのが、堀井雄二氏の『ドラゴンクエスト』シリーズであった。みなさんご存知のとおり、ドラクエシリーズはイベント等でオリジナルの秀逸さを見せてはいるものの、根本的なゲーム・システムは、それまでの幾つかのパソコンRPGを融合したものである。が、決してそれは批難されるようなことではない。既存のゲームの中からオイシイ部分を抽出し、自分なりに消化・シェイプアップする——ゲームを進化させる上で必要不可欠な作業であるし、それを成功させるには、それなりの力量・経験が要求されるからだ。

たしかに、従来のゲーム制作ノウハウを全く知らずとも作れるゲームもあるかもしれない。だが、それは『上海』『テトリス』のような、どこか次元の違うアイデアを持った作品の場合であって、世に登場することは極めて稀だ。

そうした観点から考えてみると、現在、市販ゲームのほとんどをプレイすることができ、ゲーム・アイデアを蓄積するのに最も恵まれた環境にいると言える人物は誰だろう?——ひょっとしたら、それはボクらゲーム雑誌のライターなのではなかろうか。古株と呼ばれる人間ならば、今までにプレイしたゲームの数はザッと千は下らないはずだ。

で、ボクと同様、業界初期からライターという職業に従事している田尻君がデザインしたということで、この『クインティ』、非常に興味深くプレイさせてもらった。



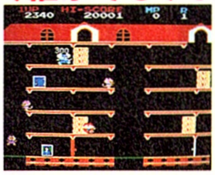
◀ボク自身もゲームをプレイするときは必ず、解法・必勝法と共に、そのゲームの見るべき点、不満な点をノートするようにしている。いつか何かの役に立つかもしれないし……

●名作ゲームから継承するクインティのアイデア



ゼビウス

トーロイドとジェミニ誘導の軌跡を描く敵がクインティに登場する。



マッピー

ドア飛ばしとパネル飛ばしは、どちらも体当たりで敵を倒せるテク。



マリオブラザーズ

2人で助け合ったり殺し合ったりのアイデアに共通点を感じる

☆クインティは田尻君の自己主張だ

『クインティ』の中には、ライターの田尻君が他のゲームに対して感じていた不満が、それこそ山のように収められていた。「あのゲームは、あそこをこうすればもっと良くなったのに」——彼なりにそれをデザイナーとして自己主張したというところだろうか。

たとえば、その最も顕著な例が、4方向+1ボタンのシステムにこだわったということだろう。8方向+2ボタンが常識の時代に、何を今更……と思う人もいるかもしれないが、実はこれには、ちゃんとした理由があるのだ。

最近のアクションゲームを見ると必ずと言っていいほど入っている、ジャンプと斜め移動——たしかにプレイヤーに自由を与えているようではあるが、『クインティ』のようなハーフ・トップ・ビュー(斜め上からの視点)のゲームの場合、それがゲーム性を大味なものにしてしまっているということに気づいている人は少ない。

そうした流行要素をはずし、あえてシンプルな操作系と固定画面を追求した——ゲーム性の高い作品を熱望するボクは、この点で非常に好感を持つ。

また、田尻君が他のゲームから得たノウハウが随所に生かされていることも見逃せない。主人公の基本的なパネルをめくるという行動自体は目新しいものの、その他のディテールにおいて、ディグダグが、ペンゴが、ぺったんピューが……数え上げたらキリがないほどの作品の臭いが、エッセンスが、このゲームの中で息づいているのだ。

これほどアイデア満載のゲームを見るのは、実に久しぶりである。古き良き時代のアーケードゲームにオーバーラップさせてしまうのは、決してボクだけではないだろう。

この『クインティ』、ボクは素直にいいゲームだと認めたい。

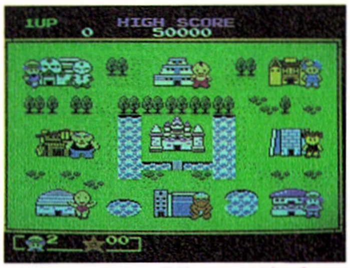


▲ボーナス・ステージで外周のランプが制限時間を表すのは『リブルラブル』と同じ

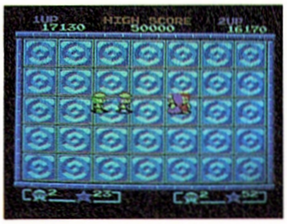
ルールと目的　10ステージをクリアして、さらわれたジェニーを救いだせ！

このゲームの舞台は、人形の国という不思議な世界。主人公のカートンはさらわれた恋人ジェニーを救いだすため冒険に旅立つ。とは言っても、さらった犯人は、クインティをはじめとするカートンの兄妹たちらしい。てことはこれ、兄妹ゲンカのお話なのだ。

で、カートンの行く手をはばむのが、8つの「人形の家」と2つのお城という10ステージ。各ステージがそれぞれ10ラウンド構成になっているから、全部で10×10の100面という勘定。それをクリアするには、床の中からでてくる特殊パネルをバンバン活用しなくちゃいけない。ま、コンティニューが無限にあるから、じっくりと遊んでね。

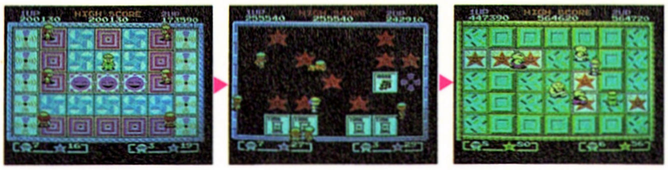


▲ステージセレクト画面。8つの家の好きなところからはじめられる。全部クリアするとまん中のお城に入れるのだ。そのあとは…



▶ジェニーが長男のプラムにさらわれてしまった!!

THIS IS QUINTY

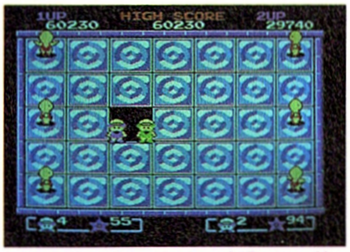


▲クインティのステージは、とてもバラエティに富んでいる。どんなに難しそうな面でも、必ずどこかにクリアの手がかりがあるから探してみよう。根気で勝負!!

●ラウンドクリアとステージクリア

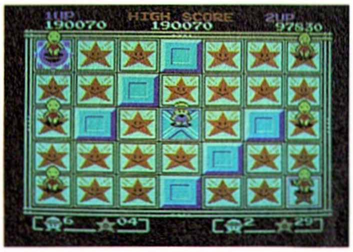


▲その面にいるすべての敵をやっつければ、ラウンドクリア。ただし、制限時間内にクリアしないと、敵の動きが速くなってしまうぞ



▲10ラウンド目が、いわゆる兄妹ゲンカ面。これを消せば、ステージクリアとなる。クインティの魔法の演出がGOODだよ

●1UPとスピードUP



▲星のマークのパネルを100枚集めると、主人公がスピードUP＆1UP!!　スピードは全部で14段階ある。ガンガンUPせよ!!

主人公　めくるめくるよパネルはめくる。めくりが行動の基本なのだ

では、主人公ができることについて説明していこう。

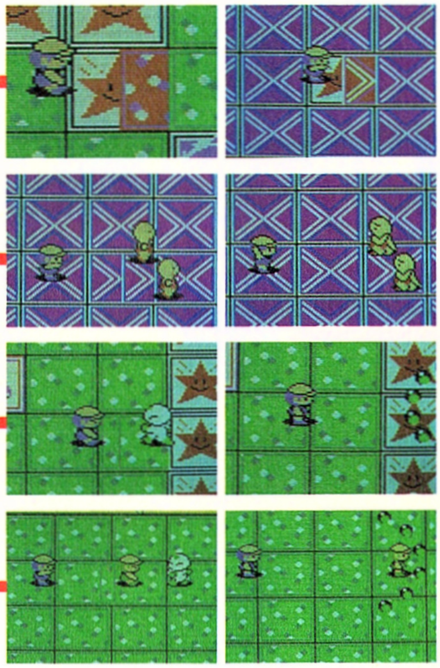
まず、特殊パネルをだすにしろ、敵を倒すにしろ、基本となるのが、足元のパネルをめくるという動作だ。下の①を見てもらえばわかるとおり、そのときの状況によって、いろいろなバリエーションが生まれてくる。

で、特殊パネルを使ったりすると、②のように体当たりで敵をやっつけることもできちゃう。パネルを取るには、ちゃんと中心を踏まないとダメ。主人公の移動が上下左右の四方向だけだから、このへんは厳密なんだね。

また、2人同時プレイをすると、①の最後のように、ちょっと違ったテクニックもでてくる。息の合った友達とコンビネーションプレイを楽しもう。協力の極致、相手に残りストックをプレゼントすることもできちゃうぞ。

①めくる





普通にめくる

最もノーマルなパターンがこれ。右向きのとき、パネルの中心より左側に乗っていると真下のパネルが、そうでないと隣りのパネルがめくれる。

敵を飛ばす

敵が乗っているパネルをめくると、その敵をスッ飛ばすことができる。敵の重量によって、飛ぶ距離が違うんだ。なんて芸が細かいんでしょ。

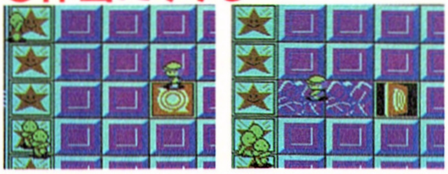
敵をやっつける

スッ飛ばした敵を壁またはメタルパネルにぶつければOK。やっつけたあとのクリスタルボールの爆発パターンがキレイだーね。

味方を飛ばす

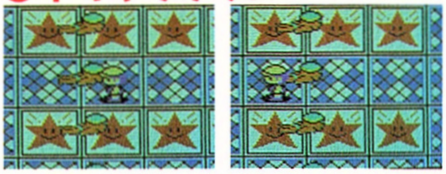
2人同時プレイのときのちょっぴり高度なテク。味方の乗ったパネルをめくり、味方を飛ばして敵にぶつけちゃうのだ。決まれば爽快だぜ！

②体当たりする



アタックパネルを使って（あるいは敵に自分の足元のパネルをめくらせて）自らの体を飛ばすと、ふだんは通れないメタルパネルを一気に破壊することができる。もちろん、その体当たりで敵をやっつけることだって可能。

③半キャラずらし



ご覧のとおり、半キャラ分だけずらしておけば、敵をスルリとかわすことができちゃう。つまり、主人公の足元の座標に敵が触れなければ、ミスにはならないんだ。四方向移動だから、当たり判定がわかりやすくてイイね。

パネル 特殊パネルを活用せよ!!

ゲームを進めていくうえで、プレイヤーの大きな助けとなってくれるのが、数々の特殊パネルだ。1面が7×5の35枚のパネルで構成されているのは、見てわかるとおり。その中で、なんらかのマークが書いてあるのが、特殊な効力を持ったパネルだ。詳しくは、右の表を参照してくれ。

おっと、とりあえず見えているパネルを全部取ったからって、安心しちゃいけないぞ。例によって、どんどんパネルをめくってみるのだ。すると、違う特殊パネルがでてくるハズ。実は、床のパネルは何層構造にもなっていて(最大で7層)、使える特殊パネルは下のほうにもぐっていることが多いんだ。めくってめくってビシバシ特殊パネルを使っちゃおうぜ。



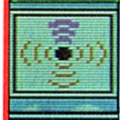
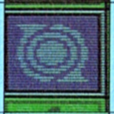
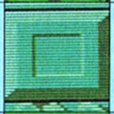
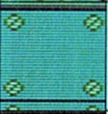
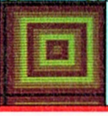
◀ムーンパネルを取ると、画面がスターパネルだらけに。スピードアップのチャンス!!

ただし、敵を全滅させた直後にパネルをめくるときは要注意。そこでエネミーパネルをだしちゃうと、新たな敵が現れて面が続行されてしまうのだ。ウ〜ン、このスリルがたまらない⁉



▲サンパネルを取って面クリかと思ったらエネミーパネルが続々出現。大ドンデン返し!!

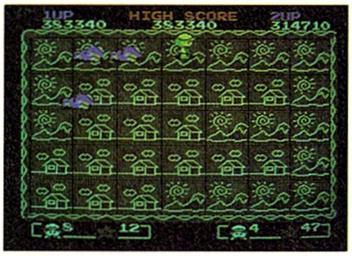
特殊パネルの種類

	■クロスパネル 取ると、上下左右の四方向のパネルが次々とめくれていく。		■ルーレットパネル 10pts、10スターパネル+1,000pts、10,000pts、1UPの4つの絵柄が回転している。
	■サンパネル 画面上のすべてのパネルを一度にめくってくれる。まさに魅力たっぷり。		■タイムパネル 取ると制限時間が5秒間延長される。敵の動きを速くさせないためにも取っておこう。
	■クロック&タイムパネル 時計回りに絵柄が回転していて、取ったときの向きのパネルが次々とめくれていく。		■スペシャルボーナスパネル 上を通過すると、スターパネルだけで敵のいないボーナスステージへワープできる。
	■アタックパネル 中心に乗ると、プレイヤーがレバーを入れている方向へ主人公をはじき飛ばす。		■メタルパネル 上を通過することができない障害パネル。壊すか、めくるかしないと通れない。
	■スターパネル 100枚集めると、主人公の移動スピードが1段階速くなり、オマケに1UPする。		■ガレキパネル メタルパネルの壊れた状態。この上ならば、通りぬけることが可能。
	■スペシャルスターパネル その面の最後㊙スターパネルであることを示す目印。ノーマルのスターパネル10枚分。		■ロックパネル このパネルがでた位置は、もうそれ以上めくることができなくなる。
	■ムーンパネル 取ると画面が暗くなり、ノーマルパネルがスターパネルに変化する。オイシイ!		■エナミーパネル 敵の巣。仲間がやられるたびに、ここから補充される。最もイヤなパネル。

敵キャラ この凝った動きをするヤツらを見てほしいっ!!

クインティのどこがおもしろいかと聞かれたら、ボクはイの一番に敵キャラのユニークな動きを挙げたい。踊るヤツがいれば、泳ぐヤツ、果ては絵を描くヤツなんてのもいる。とにかく魅せてくれるのだ。しかも、それぞれがちゃんと計算しつくされたアルゴリズムを持っているからオドロキ。ここでは、その敵キャラの移動軌跡、行動パターンを中心に紹介してみた。

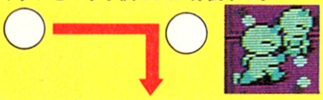
なお、ラウンドが進むと、同じキャラでも色違いのヤツが登場し、アルゴリズムや移動スピードが多少変化するので気をつけよう。動きに見とれてやられないようにしてね。



▲アーティストは、すべてのパネルに絵を描くと、仕事を成し遂げたかのような表情で昇天する。これで面クリア。ただただ涙

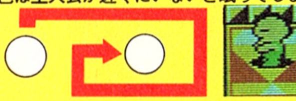


・ウォークマン
緑色は、追いかけてくるが目の前で方向転換する。つまり主人公は止まっている限りやられることはない。青色は、転ばせるとキッドという子供2人に分裂する。





・ジャンパー
ジャンプをしながら、うず巻くような軌跡で主人公に近づいてくる。もちろんジャンプ中は、はね飛ばすことができない。緑色は主人公が近くにいないと眠ってしまう。





・アクロバット
主人公が目の前にいると、危険を感じて高くジャンプする。着地するときを狙ってパネルをめくるのが必勝法。赤色は、自分の足元のパネルがめくられたときに飛ぶ。



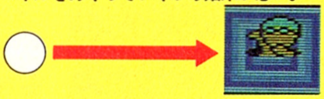


・プランプ
はね飛ばされるとシコを踏み、逆方向へパネルをめくり返す。オマケにとにかく重いので、はね飛ばせる距離が短い。コイツのめくるパネルをうまく利用するべし。





・スイマー
平泳ぎで画面の端から端まで直進する。壁に突き当たるか、途中でメタルパネルにぶつかると、方向転換。クロールのかき手でパネルをめくっていくから始末が悪い。



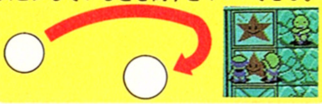


・ミミー
主人公が動いたり、パネルをめくったりすると、忠実にそのマネをする。うまく敵をかためて、同士討ちをさせるのがコツ。あせると何が何だかわからなくなるので注意。





・バレリーナ
くるくる踊りながら、周りの壁や障害物に反射して主人公に向かってくる。その移動軌跡は、ゼビウスのジェミニ誘導。片足でスピンしているとき倒すと1UPできる。





・アーティスト
パネルにどんどん絵を描いていく。絵が完成したパネルは、めくることができない。人(?)の絵が描きあがると、そこからイラストマンが抜けだし、主人公を追いかける。





・コザック
主人公がパネルをめくるとそれに反応し、自分の目の前のパネルをキックで2回めくる。ラストの天空の城で出現。桃色は、主人公が目の前にいるだけでめくってくる。



ステージ　芸術的デザインの面をいくつかお見せしよう

ルールのところで説明したように、このゲームで面クリアをするための条件は、その面にいるすべての敵をやっつけることだ。こう聞くと、保守的な考えの人は（？）、1匹ずつ着実に敵を倒して、地道に面クリをめざすかもしれない。

でも、それじゃクインティの本当のおもしろさを味わうことはできない。セコセコというよりも一発勝負で——そう、特殊パネルをうまく使って、とてもツラそうな面をラクラク消しちゃったときほど楽しいことはないんだ。

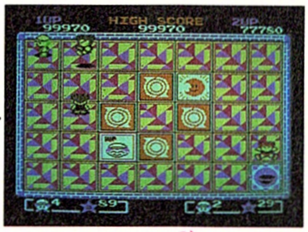
で、このゲームには、まさにそうした特殊パネルによるスーパークリアのできる面がいくつもある。たとえば、そこらじゅうエナミーパネルだったのが、ある位置に隠されたサンパネルを取ることによって一気におそうじできちゃったときなんかは、ホントに気持ちいいぞ。

ここに載せた4つのラウンドは、そんなアイデアを感じさせる面のホンの一部だ。どうやらこのゲーム、ほぼすべての面のパネルが、キチンと計算したうえで配置されているようなんだ。だから、各ラウンドの美しいクリアの仕方、より高得点なクリアの仕方を、ぜひキミも自分で見つけてみよう。ただし、面によっては、クロスパネルやサンパネルを取ると、ズラリとエナミーパネルが現れるトラップもあるから気をつけてくれ。

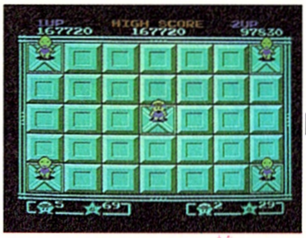
人形の家 タワーより

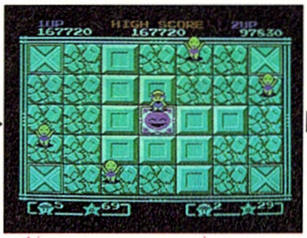

▲画面中がエナミーパネルの恐怖の面

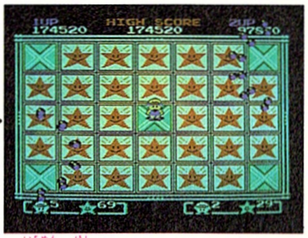

▲サンパネルを取ると、こんなふうに


▲スッキリしたうえに月まででたぞ

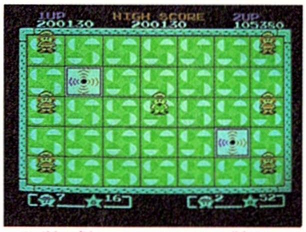
人形の家 シアターより

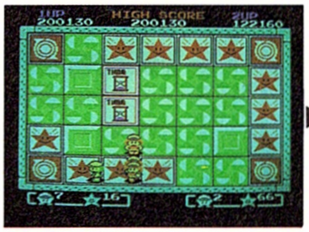

▲ゲゲッ、メタルパネルで動けない！


▲隠されたサンパネルを取ってみると


▲一面お星さまになりましたとさ

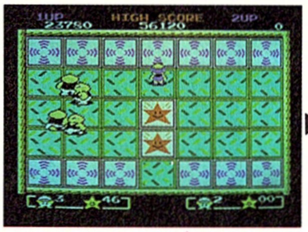
人形の家 マッシュルームより

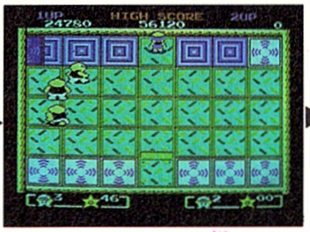

▲一見、何のへんてつもない面


▲ヤヤ、4スミにアタックパネルが⁉


▲必殺四角飛びで一気に敵を全滅だ‼

人形の家 コテージより


▲ついクロスパネルを取っちゃうと…


▲ギョ、エナミーパネルが現れた！


▲別のクロスパネルを取っても泥沼

●田尻君へ

いやはや遊ばせてもらいました。うまく作ってあるね、要所要所がピシッとおさえてあるカンジで。近頃のゲームってさ、おもしろいヤツはたしかにおもしろいんだけど、すごく型にハマリすぎてる気がするんだよね。アクションにしろ、RPGにしろ、元を正していけば、結局モデルにしているゲームが見つかっちゃうでしょ。でも、この『クインティ』は、根本的なゲーム性の部分でオリジナルをめざしてるじゃない？　これってイイよ。田尻君が「ゲームっていうのはこういうものなんだ」って主張しているのが感じられるもの。ボクもアーケードの初期からゲームで遊んでるから、すごく共鳴する部分があるね。

で、ひとつ提案。いっそ『クインティ』をグレードアップして、アーケードゲームにしちゃったらどう？　けっこう受けると思うんだよね。ナムコのシステムIIかなんかで、ドーンと一発。フロアが回転する面もでてきちゃったりして（笑）。最近アーケード業界も今一つパッとしないようだから、こういうアイデア豊かなゲームは、いい刺激になると思うんだけどな。

最後に。『パックランド……』の単行本、楽しみに待ってます。それと、ボクにぜひぜひアーティストを1人わけてください（笑）。



ゲームファンのみなさんへ

さて、ここで問題です。『クインティ』の開発にかかった期間はどれくらいでしょう？

伝え聞いた話だと、なんとこれが約3年だというから驚いちゃうよね。ホントにアイデアを練り込んで、シェイプアップを重ねてから発表したというのがわかってもらえるんじゃないかと思う。まあ、本業がゲーム制作じゃない田尻君だからこそ、これだけの時間をかけられたのかもしれないけど、それにしても最近のゲームには、見るからに急いで作ったような作品が多いよね。もう少し煮つめれば素晴らしいゲームになったかもしれないのに、と感じる作品を見たときはすごく残念に思う。3月の道路工事じゃないんだから、何をそんなにアワテてだすの？　と言いたいくらい。

それでこの『クインティ』だけど、かなり高いオススメ度の作品だと言えるんじゃないかな。慣れるまではちょっぴり難しいかもしれないけど、ゲーム性の高さは見るべきものあり、だ。ぜひ遊んでみてね。

最後に、我がベントスタッフにたくさんのリクルート希望手紙ありがとうございました。ただ今検討中です。ひき続きもし合コンをやってみたいという女性グループがいましたら「ベントと合コン」係まで応募ください（爆笑）。

※このゲームソフトはシャープC1には対応しません。



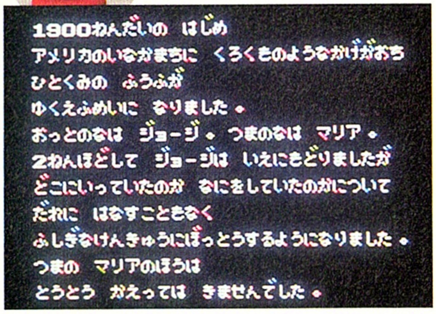
MOTHER

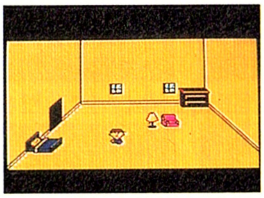
『MOTHER』の紹介も回をかさねる度に、読者の期待はグングンと上昇してきているようだ。発売まであと少し！　そこで今週は、はやる気持をおさえてもう一度、基本システムについておさらいしてみようか…。

文／とみさわ昭仁



1900年代初頭。すでに事件は始まっていた ［プロローグ］





▲そして少年の冒険は、この自分の部屋からスタートする！

◀少年がこれから体験する不思議な冒険を暗示しているようだ

　ゲームを始めると、まずはオープニング・ストーリーが流れる。

「1900年の初め、アメリカの田舎町で行方不明になったひと組の夫婦。2年ほどして夫のジョージは家に帰ったが、それ以来、不思議な研究に没頭するようになる。そして妻のマリアは、二度と帰ってこなかった……」

　ゲームの舞台となる現代から、約1世紀ほど前に起こったこの事件。実は後あとのストーリー展開に大きく影響するんだ。行方不明になった男とは、主人公のひいお爺さん。

　不思議な研究というのはサイコパワー、つまり超能力の研究らしい！

　しかし、そんな昔の出来事は少しも知らず、主人公の少年はとりあえず身近な事件を解決するために、旅立つのだった。



まずはパーティーの名前を決定しよう ［キャラクター作成］

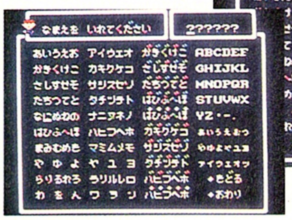
　旅の途中で何度か入れ換えはあるものの、『MOTHER』は基本的に3人パーティーで冒険をすることになる。仲間のメンバーはゲームの初めから連れて歩くのではなく、それぞれのイベントをこなしていきながら、冒険の途中で出会うといったタイプ。でも、せっかく一緒に戦ってくれる仲間なんだから、名前ぐらい自分の好きな名前を付けたいものだよね。そこでこのゲームでは、あらかじめ冒険を始める前に4人の仲間に名前を付けておくことができるんだ。自分と友だちの名前にしてもいいし、好きなタレントだってかまわない。入力には、ひらがな・カタカナ・アルファベットが使えて、しかも6文字まではいるからけっこう凝った名前を付けられる。「NORIダー」とか「マリナさん」とかね。

　これまでのゲームでは、たいてい名前は4文字までで、しかも濁音・半濁音の「゛」や「゜」も1文字として数えていたため、自分の名前が入りきらなくて困っていた人も多いんじゃないかな？　ねえ「ひらほう」くん。

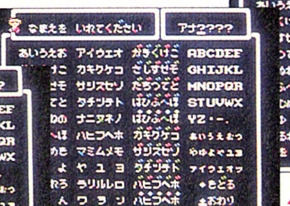
　でも、今度はもう大丈夫。本当に自分の名前を持った主人公が冒険をするのだから、しっかりと感情移入できるというわけだ。



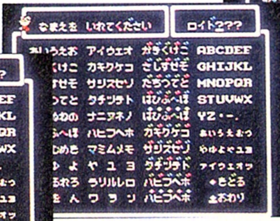
▲メンバー4人と好きな献立ての入力を終え、確認しているところ。もちろん、このあとすぐにこのメンバーと冒険をするわけではなく、最初のあいだはひとりで旅に出なくちゃならないんだ。早く仲間と出会うためにもガンバッて冒険を進めよう



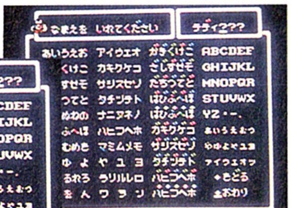
▼まず初めは主人公の少年から。やっぱりフツーは自分の名前を付けるよね。ボクは〝あきひと〟



▼2番目は女の子。主人公のガールフレンドなのかな？



▲3番目はまた男の子。なにやらメガネをかけた博士タイプ。特技はなんだろうか

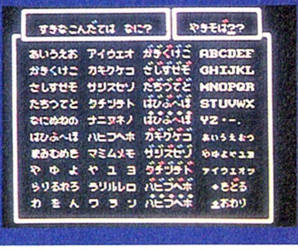


▲そして最後はリーゼントの兄ちゃん。頭は悪そうだけど、腕っぷしは強そう。戦闘場面では強力な仲間になってくれることだろう

体力の回復は好きな献立で

　このゲームでも『ドラゴンクエスト』のように、戦闘で傷ついたときにはホテルなどに泊まるんだけど、自分の家に帰ったときだけはお母さんの作る料理を食べて、体力を回復させることができるんだ。そのために、自分の好きな献立を決めておくことができる！

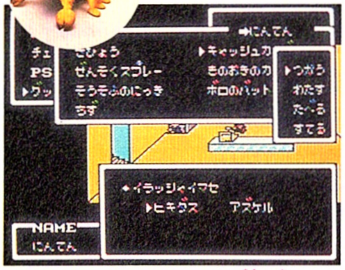
　遠い旅先で疲れたなら、てきとうに近くのホテルに泊まれば済むはず。でも、お母さんが作る手料理の味を思い出して、わざわざ遠く離れた家まで帰る。こういった人の心理をついたアイデアは、さすがにゲーム以外の世界から来た糸井さんならでは、という感じだ。



▶糸井さんはヤキソバが好きなんだろうか？　うまいぞっ!!

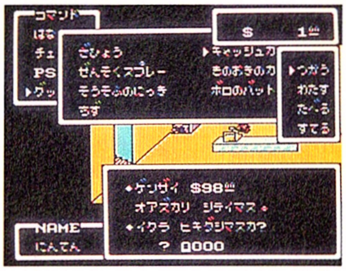


冒険の資金はC・Dで引き出せるんだ［$］



▲キャッシュディスペンサーの前に立ち、キャッシュカードを使えば簡単にお金を預けたり、引き出したりすることができる。暗証番号を入力する必要はない。

▼もう実際に自分のキャッシュカードを持っているオトナの人なら簡単！ まだ持っていないキミは、これで練習しておこう

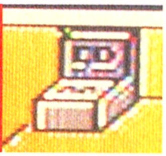


RPGで主人公が戦うモンスターは、なぜかみんなお金を持っている。ところが『MOTHER』に出てくるモンスターは、どれも一文無しばっかり。だからいくら戦闘でやっつけても、敵がお金を落としていくことはないんだ。

じゃあ、いったいどうやって冒険の資金を稼ぐのかというと、そこはさすがに現代劇。どこか遠い空の下でキミの活躍を見守ってくれているお父さんが、倒したモンスターの数に見合うだけのお金を、キミの預金口座に振り込んでおいてくれるというわけ。

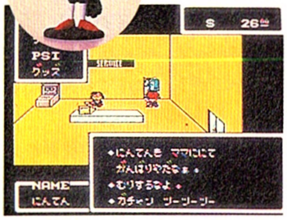
お金を引き出すためのキャッシュカードは、冒険に旅立つ前に自宅で手に入れることができる。もし、旅先で新しい武器やアイテムが欲しくなったら、町のデパートなどに設置してあるキャッシュディスペンサー（現金自動引き出し機）で引き出そう。もちろん、たくさんモンスターを倒せばそれだけ多くのお金が振込まれているぞ。

キャッシュディスペンサー

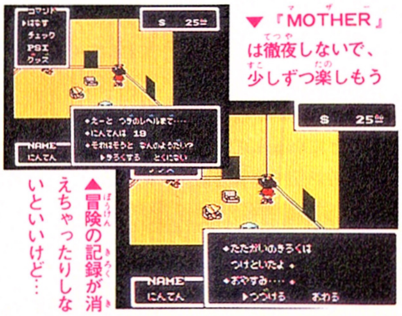




パパに電話をかければセーブ［冒険の記録］



▲どんなにツライことがあっても、こうしてお父さんに励ましてもらえると不思議と力がわいてくる



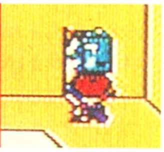
▼『MOTHER』は徹夜しないで、少しずつ楽しもう

▲冒険の記録が消えちゃったりしないといいけど…

お父さんとは電話があるところだったら、どこからでも連絡をとることができる。自宅の電話か町の公衆電話でお父さんと話すと、お金の振り込みがあるときはその金額と、次のレベルまであと経験値がいくつ必要なのかを教えてくれる。

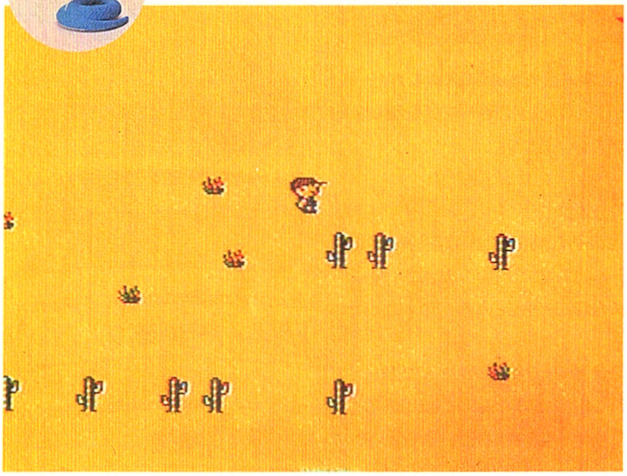
そしてもうひとつ大事なこと。このゲームでは、お父さんに電話をするということは冒険の記録をセーブすることになるんだ。『MOTHER』はバッテリーバックアップ付きのカセットなので、めんどうなパスワードを書きとめることもない。電話でお父さんに冒険を中断することを伝えて、セーブが完了したらリセットボタンを押しながら電源を切ろう。

公衆電話

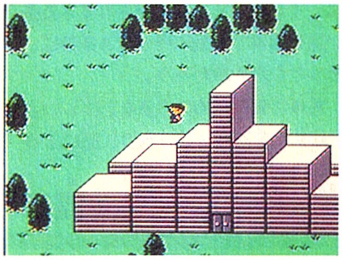




MOTHERの世界は広く閉じている［MAP］

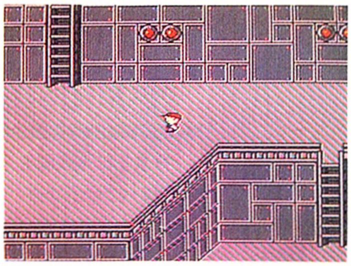


◀さすがアメリカ！ 意味もなくズドーンと砂漠が広がる。このどこかに地雷が埋まっているという話もあるけれど…

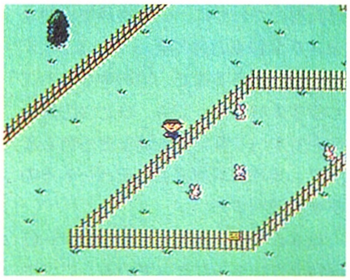


▲ここは大工場の外観。こんな大きな建物だって平気でドカドカ建っているんだ

▼工場の中へ足を踏み入れると、こんな感じ。機械らしきものが見当たらないけれどもっと奥に行くとあるのだろうか。ここは兵器工場だという噂もあるぞ



▼動物園なんかも本気で広い！ ウサギの檻だけでこんなに広いのに、他にもサルやらペンギンやらたくさんいるんだからね



「マップの広さは宣伝文句になるけど自慢はしない」これがフィールドマップを作るときに、糸井さんがたてたコンセプトだそうだ。

とはいってもやっぱり広い！ なんたって野球のダイヤモンドより広いのだから。その上を親指のツメほどの大きさの主人公が、テクテクと歩いて行く。歩いても歩いても隣りの町が見えてくる様子はない。この異常な広さはいったいなんなのか！ というと、つまりこれが〝アメリカ〟なのだ。

では、アメリカの広大さを表現するためだけにマップを広げたのかというと、決してそれだけの理由ではない。『MOTHER』のフィールド画面を見てもらえばわかると思うけど、家や道路を斜め上から見おろした、ごく自然な画面構成になっている。この自然な美しさを生かしたままで世界を作るためには、どうしても野球場の広さが必要だったということだ。それから、『MOTHER』の世界には〝果て〟がある。世界の終りまで歩いて行くと林などが立ちふさがって、それ以上進めないようになっているんだ。つまり〝閉じている〟ってわけだね。だから道に迷って同じところをグルグル回ってしまうこともない。

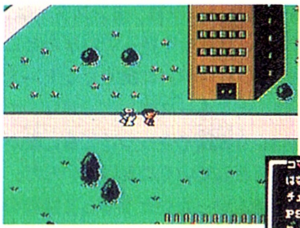
「マップは無駄に広いのではなく、むしろ親切なくらい方向性を持っています」とは、糸井さんの言葉。



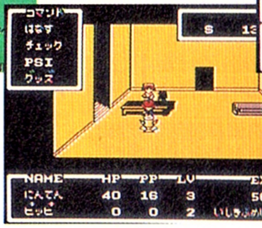
絶対に死ぬことのない主人公［復活のシステム］



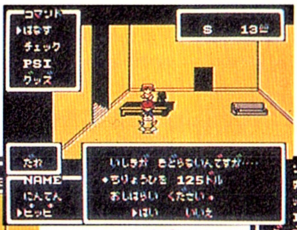
▲グッタリと力つきた少年にスポットライトが当たり、むくっと起き上がる



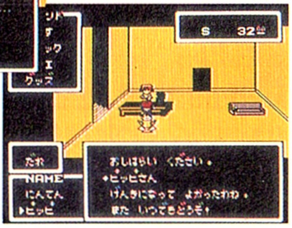
▲メンバーのひとりがやられてしまい、病院まで連れて帰るところ。背中には羽が、頭には天使の輪がポッカリと



▼パーティーの状態表示を見ると、倒れた仲間が意識不明になっているのがわかる。先生、早くピッピを治してあげてっ！



▲メンバーの種類やレベルに関係なく、誰でもひとり125ドル。ちょっと高いような気もするけど、命には代えられない



▼あっ、ボク保険証持ってくるの忘れちゃった！ なんて心配はいらない。そんなモンなくてもちゃんと治療してくれるんだ

もしも主人公の少年が敵にやられてしまったら、冒険は最後にセーブしたところからやり直しだ。どこからかお父さんの声が聞こえてきて、キミをふたたび戦いの場に復活させてくれるだろう。スタートから一度もセーブしないでいると、また最初からやり直しになっていまうので、ときどきお父さんに電話して、こまめにセーブしておくようにしよう。

このゲームでは、主人公の少年がモンスターにやられてしまっても、それを「死んだ」とは言わない。ゲームのなかに殺伐とした雰囲気が出てくるのを少しでも避けるため、死ぬのではなく「仮死状態」になるという設定になっているんだ。もちろん主人公以外のメンバーについても同じことが言える。HPが0になったら気を失い、冒険を続けていくことが不可能になるってわけだ。

主人公が倒れた場合については左に説明したけれど、それ以外のメンバーが仮死状態になったらどうすればいいのだろうか。そりゃあなんといっても現代が舞台だから、当然病院にかけ込むことになるんだね。

病院で受付の看護婦さんにお願いしよう。レベル1だろうとレベル99だろうと関係なく、ひとりについて125ドルで治療してくれる。やや高いと思うだろうけれどガマンして払おう。「どうせやられたって、すぐ復活するんだからへーキだぜ！」なんて考えてはいけない。

125ドルというのは、命の重さを知るための額なんだから。

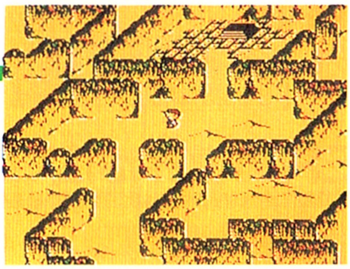


乗り物いろいろ［移動法］

『MOTHER』には徒歩以外にも、いろいろな移動方法がある。すでに公開されているものだけを見ても、電車・ボート・飛行機・戦車など盛りだくさんだ。もしかするとまだほかにもあるかもしれない。舞台が現代のアメリカなんだから、科学先進国ならではのとんでもない乗り物が登場する可能性だってあるぞ。今からあれこれと推理してみるのも楽しいかも。

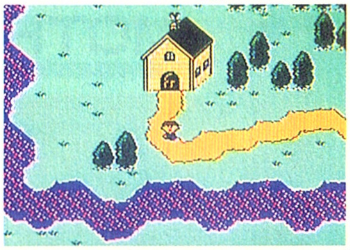
数ある乗り物のなかで、電車がいちばん便利で気持ちいいらしい。たしかに、それまで延えん歩かされてきた長い道を電車で一気に突っ走れるのは、そうとうな快感だろう。

電車に乗るための方法など詳しいことはまだ分からないけれど、話によるとちゃんと主人公たちが乗込めるだけの大きさの電車が、フィールドを走りまわるということだ。



◀このゲームではとにかくやたらと歩きまわる。早く乗り物を手に入れたいっ！

▼ボートはこんな細い河にも入って行けるのだろうか？泳いで渡るのはヤだなあ





便利の殿堂・デパート［買い物の楽しみ］

今までに現代劇のRPGっていうのがほとんどなかったせいもあるだろうけど、RPGにデパートが登場するのはもしかしたらこれが始めてではないだろうか？

そう、『MOTHER』では武器屋とか道具屋のかわりに、この世界で必要なモノを全部まとめて売っている、〝デパート〟があるんだ。町の中をあちこち歩きまわらなくても、ひとつの建物の中ですべて買い物を済ませられるなんて、まさに現実にあるデパートそのままの便利さだ。

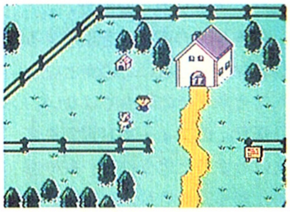
まず入口を入ると、1階フロアーは受付カウンターになっている。ここでは間違って買ってしまった品物や、いらなくなった持ち物などを定価の何割かで引き取ってくれる。

2階に上がるとドラッグストア、つまり薬屋だね。どんな薬が売られているのかはまだ分からないけれど、おそらく解毒剤なんかがあるんじゃないだろうか。

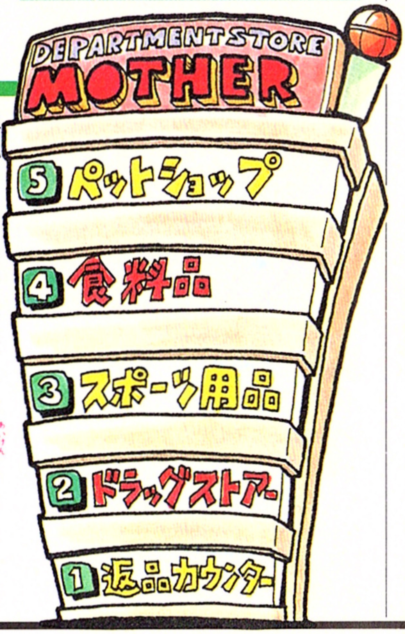
次に3階に行くと、スポーツ用品売り場がある。ここでは必本10号の糸井さんのインタービューにも出てきた、バットを売っているんだ。まあ言ってみれば武器屋のようなもんだろうか。

そして4階には食料品売場。体力回復のための、食べ物を売っているところだ。戦闘中に食べると体力が回復するアイテムとして〝パン〟があるけれど、たぶんここで手に入るんじゃないかな。

最後の5階にはペットショップがある。これもいったいなんのためにあるのかまだ分からないけれど、もしかすると主人公が飼っている愛犬のミックとなにか関係があるのかも。ペットにまつわるイベントでもあるのかな？



◀愛犬ミック。アメリカの犬はカメ犬というのだ





言葉の持つ魅力が大切にされている［愉快な会話］

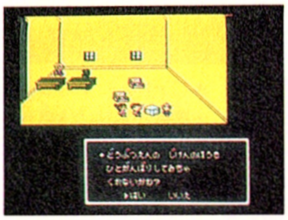
『はい／いいえ』の選択がやみつきになるほど面白いっ

こういったRPGの主人公は、基本的に喋らないほうがいい。どうしてかというと、主人公というのはプレイヤーの分身だから、自分が思ってもいないことを主人公がペラペラと喋ってしまっては、自分の分身という気がしなくなってしまうんだ。かといって主人公がなにも意見を言わないのでは、ゲームにならない。

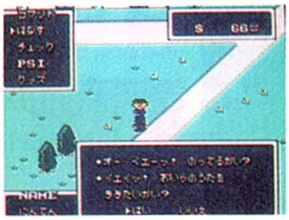
そこで考え出されたのが、「はい／いいえ」の選択だ。この『MOTHER』にも何ヵ所か登場する。これがまた妙に面白くて、クセになってしまうんだ『ドラゴンクエスト』をやったことのある人なら覚えがあると思うけど、あれはなぜか反対の方を選びたくなるようにできているんだよね。

もちろん『ドラクエ』がそういったように、このゲームでも「はい／いいえ」で反対の方を選んだからといって、絶対にゲームが解けなくなったりはしない。むしろそのほうが楽しいくらいなので、安心してヒネクレ者の主人公を演じてみてほしい。

糸井さんはヒネクレ者に対する答えも、ちゃんと入れておいてくれてるよ。



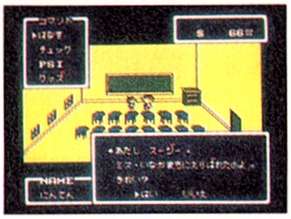
◀「いいえ」と言いたくなるのが人間ってもんだ



◀やっぱりこれも「いいえ」と言いたくなるよね

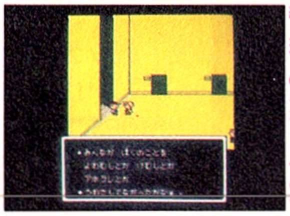


◀いーや、オレは気安く話しかけてしまうぞっ！



◀き、きれいというか、なんというか、その……

人間の感情は『!!』を使わずに言葉の魔力で表現している



◀擬態語の他には、こんな繰り返しのおかしさもある

RPGに限らず、ファミコンでの会話というのはどうしてあんなに『!!』がたくさん出てくるのだろうか。ふつうはあまり気にならないことだけど、一度気がついてしまうと妙に気になってしかたがない。

「人間の感情をあらわすには『!!』を使わなくてもいいんじゃないの？」

そう考えた糸井さんは、『MOTHER』では擬態語（ドキドキ、とかハラハラ、などの表現）をセリフに混ぜることにしたんだそうだ。

「どうしたらいいの、オロオロ……」なんてセリフは、いかにも糸井さんらしいトボケた味があるね。

ほかにも糸井さんならではの細かいこだわりがギッシリ

『MOTHER』の言葉に関しては、もうホントにここでは書ききれないくらい、いろんな部分にこだわっている。

敵のモンスターを倒したときは、ゾンビ系・動物系・ロボット系ではすべてその表現を変えているし、ホテルの主人もそれぞれの町ごとによって話す内容が違っている。

〝チェック〞のコマンドにはプレイヤーがした行為に対する回答を、もっとも適切な言葉であたえてくれる。

モンスターの名前だって、言葉とその意味にこだわった結果、全部糸井さんがオリジナルの名前を付けているんだ。南伸坊さんのモンスター・デザインもなかなか見ものだけど、糸井さんがそれに付けた名前にも注目！だ。

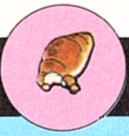


◀こうもりにさんづけする糸井さんは黄金バット世代



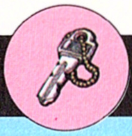
まだまだ面白そうなアイデアがいっぱい。そして謎も……。

パンくず



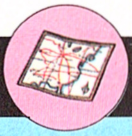
戦闘中に食べると体力（HP）を回復することができるパン。これをなんと、遠くの町に向かうときなどに“パンくず”としてまき散らしながら歩いて使うと、離れたところからでもパンくずをたどって元の場所へ戻ってこれるんだ。
実際にゲーム画面ではどういう具合に表現されるのかはまだ見られないけど、とても便利そうなシステムだ。なんとなく童話のヘンゼルとグレーテルみたいだな。あと姥捨て山とかね。

カギ



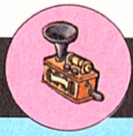
RPGでは物語をゆっくり展開させるための方法として、強い敵やアイテムや謎解きでストップをかけている。しかし『MOTHER』ではそういったものはほとんどない。金のカギ銀のカギを手に入れないと先に進めない、なんていうことすらないらしいんだ。
「僕のゲームはカギほとんど出てきませんよ」と、糸井さん自身も言っている。
自然な物語の展開は、なにもカギで足止めしなくてもできる。

地図



『MOTHER』には“地図”モードがあるという。たしかにやたらとマップが広いので、デタラメに歩いていたんではすぐ道に迷ってしまうだろう。そんなときに地図の存在はありがたい。
あまり詳しい地図ではないけれど、全体のなかでだいたいこの辺の位置だなというのが分かる程度のものだそうだ。
そういえば『ファイナル・ファンタジー』にも地図があったけど、あんな感じになるのかな。

メロディ



そして最後に、なんといっても『MOTHER』最大の謎は音楽だろう。主人公の少年があるメロディを覚え、それがゲームの展開に重大な関わりを持つということらしいが、ズバリそれは映画『未知との遭遇』だ。この映画には、ある一小節のメロディで異星人と交信するというアイデアが出てくる。おそらく『MOTHER』でもその方法を使っているだろうというのがボクの予想だけど、どうだろうか。



カセット／ジャレコ／7月21日発売／¥6300(税抜き)

NEW BURNING UP BASEBALL

新・燃えろ!!プロ野球

いつのまにかもう3作目。元祖ハデなアトラクション&音声合成の野球ソフトが装いも新たに登場どゎ。決定版を出したあとに新作をだすなんて「13日の金曜日」シリーズみたい。人気ものって売り方も似るんだね！

文／三位中将泰降

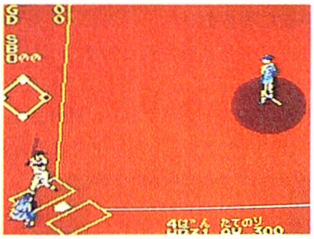
ドラスティックな変更にベリーサプライズ!!

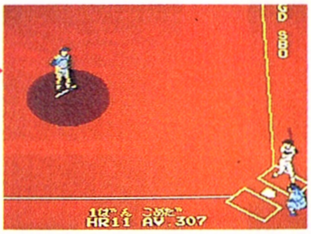
前作までの「燃えプロ」は、ピッチャーがプレイヤーに背を向けた画面だったよね。テレビのプロ野球中継みたいに。今回は、球場の内野A指定の前の方からマウンドとバッターボックスを見下ろすアングルに変わったんだ。ピッチャーとバッターに対する視点がほぼイークォールになり、両者の真剣勝負の色あいがより強く感じられるね。加えて、右打者と左打者の時では画面の向きが変わる。打者が右→左→右と続いた日にゃ右脳と左脳がシャッフルされてスクランブルだぜちくしょう。これを利用して、2P対戦時に右左右左のジグザグ打線を組むと目が回る!?



▲前作、「燃えろプロ野球'88決定版」のメイン画面。ピッチャーのたくましい後姿が印象的♥（ポッ） ピッチャー、バッターのさまざまなフォームが美しい、魅力的なグラフィックだったね

▼前作と比較すると、一見地味な印象をうけるメイン画面。だが右バッターと左バッターで画面の向きが変更されるなど芸が細かくなっている。前作では先攻が一塁側、後攻が三塁側からの視点だったよねっ！





▲ピッチャー、バッター間の距離が短いような気もするけど気にしない。初めて見ると少し違和感があるけどど気にしない。野球ソフトの個性がなくなりつつある現在、「新・燃えプロ」のような発想はとても貴重だね！

バイオリズムだってイーズィ トゥ シー

「燃えろプロ野球'88決定版」を決定版たらしめた要素としてバイオリズムの存在がある。知らない人のために軽く説明するけど、バイオリズムとは身体、感情、知性の3つの活動リズムのことをいうんだ。誕生日を基準に、それぞれ一定の周期でもって好・不調の間を上下しつづける。

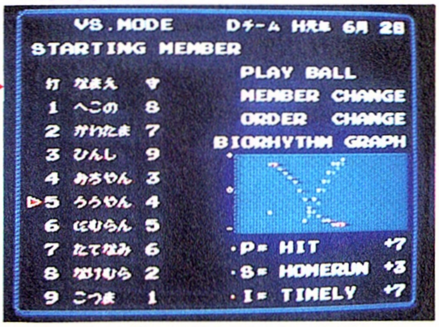
燃えろプロ野球ではバッティングとピッチングにバイオリズムを導入している。バッティングに関しては、身体のリズムがホームランの、感情のリズムがヒットの、知性のリズムがタイムリーのそれぞれ好不調の波とシンクロされている。ピッチングに関しては、順にスタミナ、スピード、コントロールの波ってわけだ。

前作では先発メンバーのバイオリズムが、前試合終了後にしか表示されなかった。でも、今回は試合の前にバイオリズムのチェックができるよう改良されたんだぜっ!!

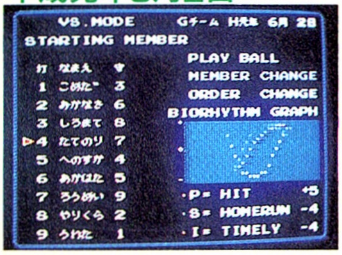


▲前作のバイオリズム画面。試合終了後の燃えプロニュースで次試合へのバイオリズムが表示された。けっこう不便だったね

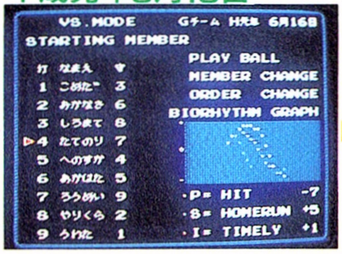
▼試合前に見られるよう改良されたバイオリズム画面。好不調を見て、打線がうまくつながるよう打順をくみかえよう。先発ピッチャーの調子もつかめるぞ！



平成元年6月2日



平成元年6月16日



平成元年7月7日



左の写真はGチームの主砲たてのり君のバイオリズム表だ。日によってすごく違うのがわかる。プレイヤーは選手のみならず、チームの監督でもあるわけだから、試合の前にはきちんとバイオリズムをチェックしなくちゃね。

チャンス時に不調のバッターの打順がまわってきたら代打を出したいよね。各選手の調子はしっかり把握しとこう。

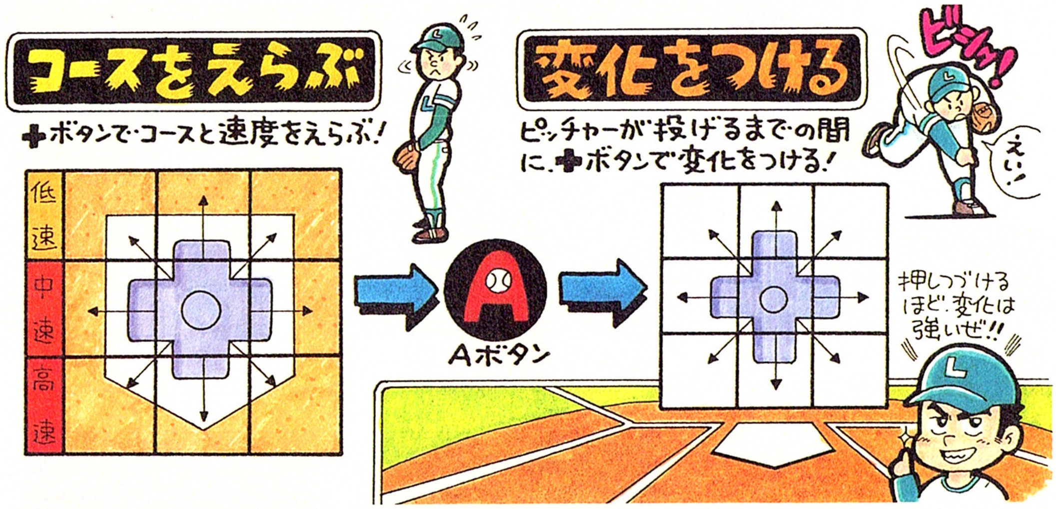
燃えプロのコントロールテクニック

野球ソフトの多くは操作法をファミリースタジアムと同様にしている。ファミコン3台につき1本といわれるファミスタを手本にすれば、プレイヤーも楽に操作できるからね。

でも、燃えろプロ野球シリーズは最初の発売時期がファミスタに割と近かったせいか、操作法が微妙に違うんだ。ファミスタに慣れた人は、きっとミスしまくるはず。恥ずかしながら私も…。宮沢りえちゃんと木梨憲子の対決にも似た、ベクトル＝木梨＝山田との抗争で、ファミスタの操作法が体に染みこんでいたんだよなあ、トホホ……。

前作との変更点はピッチングのコース選びだけなので、燃えプロファンの人は軽く読み進んでください。骨の髄までファミスタの人／ 以下のページを熟読して来たるべきライヴァルとの燃えプロ抗争にそなえるのだっ／（笑）

ピッチング　ピッチャーが一球めを投じることで野球は始まる



前作までは✚キーを上にいれると速球だったけど、「新・燃えプロ」では下にいれると速球になる。それ以外の操作法は前作と同じだ。

ただし球の変化は✚キーを押す時間によって変化の度合が変わる。ぐいぐい押せばぐいぐい変化するぞ。

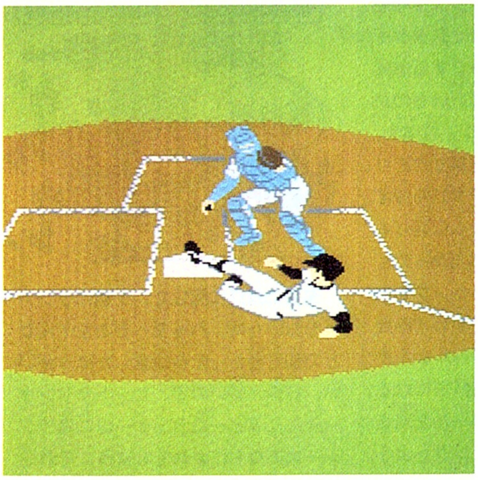
実際のゲームで投げる時には、投球パターンに気をつけるべきだろう。単調になると打ちこまれる。特にピンチになると、つい110km前後の落ちる球を多投してしまう。それでカウントを悪くして、苦しまぎれに甘い球を投げて打たれるというケースが多い。ピンチになっても熱くならず、ボールの緩急、コースの高低を熟考しよう／

フィールディング　守備に好不調の波はない。常に一定である

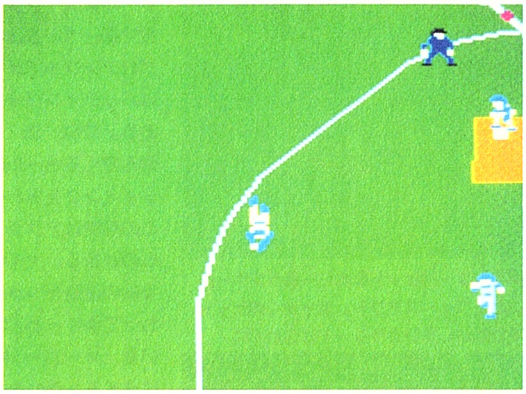
「燃えプロ」の守備はちょっと難しい。テトリスのコサックダンサーズのような選手たちはかわいいけど。「新・燃えプロ」では前作より球のスピード、選手の動きがゆっくりになり守りやすくなった。フライなどでは自動的にボールの近くまで動くから野手が画面に見えてから操作すればいいし。でも雑な操作をすると取れる打球も取れないよ。コントローラのキー操作はあくまで慎重に／

ファミスタプレイヤーにありがちにして最大のミス、それはベースタッチだ／ ベースタッチをしたいファミスタ者は✚キーで行きたい塁を指定し、Ⓑボタンを押すよね。燃えプロでは✚キーを動かすだけ。あわててⒷボタンを押して暴投なんかするのはスペシャルばかみたいなので注意しよう。

ファインプレイに関しては前作と同じ。Ⓑボタンを押すとボールの近くの選手がジャンプする。Ⓑボタンと✚キーでダイビングキャッチだっ／



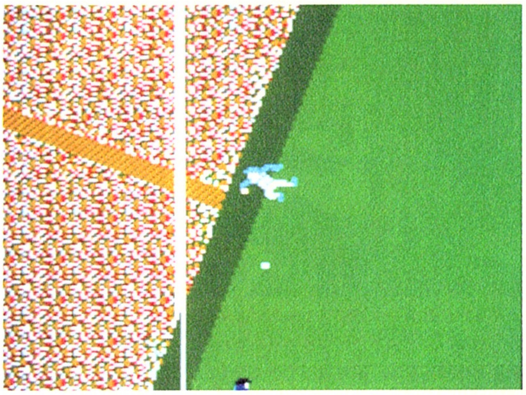
▶タッチプレイが必要になるとリアルアップ画面にきりかわる。Ⓐボタンでタッチだ！



▶野手が小さいだけにファインプレーも難しい。それだけに、キマれば思わず声がもれちゃう!!



▶ボールは転々バックネットへ。キャッチャーは即ダッシュ！ ボールに向かえ



▶外野への大飛球を追っかけるのは力が入る。力あまってフェンスにぶつかるのは…空しすぎる

アタック　点を取らなければゲームには勝てない

攻撃は最大の防御。月並みではあるけど、野球ゲームには重要なことだよね。たとえば19点とられても20点とれば勝ちでしょ。相手を１点におさえたって自分のチームが１点もとれなければ負け。１点を笑う者は１点に泣く。バッティングを侮ると泣きをみるよ。

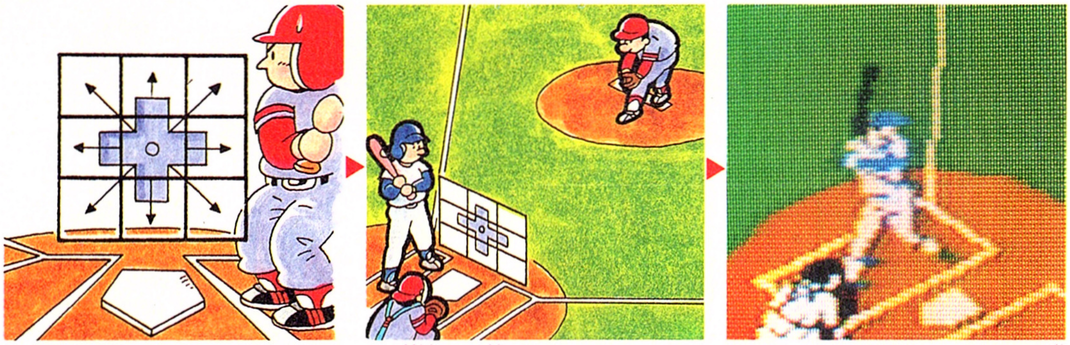
対コンピュータ戦では相手がやたらと打つ。守備がしっかりしていれば問題は限りなく解決に近づくだけど、「バックの守備はコサックダンサーズ、ミスは最初っから覚悟の上だ」と思っておく。だから打つ。取られたら２倍にして取りかえすぐらいのガッツが必要なんだ。３点や４点のリードでもセーフティゾーンとはいえないし、５点くらいリードされていてもじゅうぶんに取り返せるんだよ。（実話）

ガッツ＆正しいバッティングテクニック。このふたつが勝利への近道だ。

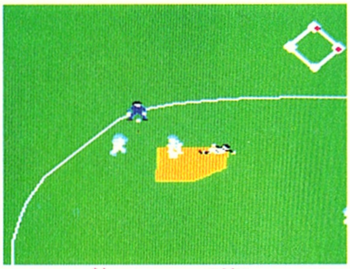
バッティング　タイミングが重要。スイングのリズムをつかもう！

バッティングの操作法は基本的に前作と同じ。前作と違うのは、バッターがバッターボックスの中を左右に移動べきるようになったことである。マニュアルどおりに✚キーを斜めにいれて打つのもいいけど、バッターボックス内を移動して、高め低めを✚キーの上下のみで打ちわけることもできる。「✚キーの斜めいれはちょっとなあ」っていう人にはけっこうラッキー。

「新・燃えプロ」では、特に内角・外角を気にする必要はない。それよりボールの高低とタイミングが重要になる。新しいアングルはボールの経路をとらえやすいという利点があるが、左右というのがつかみにくい。だからとんでもないボール以外は内角・外角の打ちわけを比較的甘くして、ボールの高低の把握と、スイングのタイミングを重視することになったのかもしれない。しかし、ボールを確実に芯でとらえるには✚キーの的確な操作､バッターボックス内の移動も必要になるけどね。



▲頭の中に上のチャートをたたきこんでおこう。空間のあり方をわかっていないと、バットはボールにかすりもしないぞ！　ボールの位置関係と✚キーの入れ方がジャストフィットすれば、ホームランだって夢じゃない。大歓声につつまれてボールはスタンドインだ！

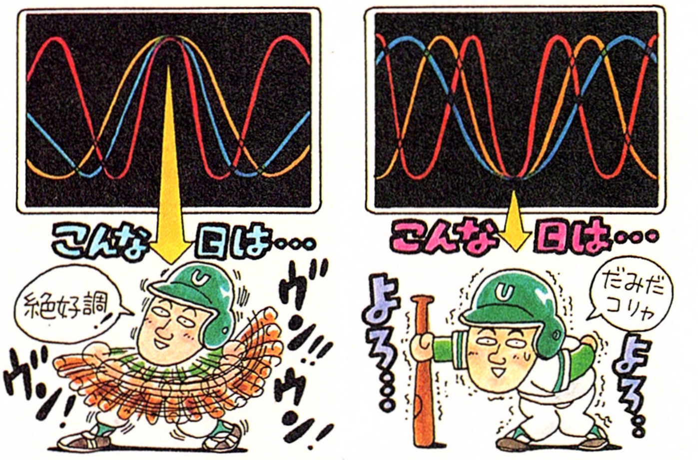


▲センター前ヒットなのに一塁ランナーは二塁でフォースアウト。せっかくのヒットを無駄にしないようリードは忘れずに！



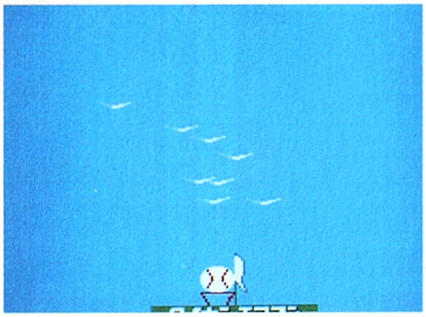
▲インハイのボール球はワイルドピッチになりやすい。２ストライクをとられてたらわざと空振りする。振り逃げできるかも？

実際にバッティングセンターで遊ぶ場合を思いだしてほしい。飛んでくるボールにスイングをあわせるような感覚で振っているはず。ファミスタタイプのアングルでバッティングする感覚はバッティングセンターに近いものがある。では「新・燃えプロ」の場合。飛んでくるボールの経路を目でたどり、タイミングをあわせてⒶボタンを押す。この感覚はアクションゲームに通じるものがある。マイキャラに向かってくる敵の経路をつかみ、タイミングをあわせて✚キーとⒶボタンでかわすみたいな。オーバー140kmのボールなんかはタイミングのみのめくら打ちになる。だから半端なスピードのボールを逃さず、アクションのりでスイングしよう。

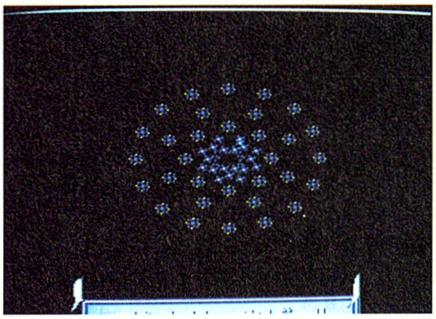


最後に走塁に関して。一塁にランナーをおいた時、バッターがおちゃんなどの強打者だったら注意したほうがいい。打球が速いので、ヒットがセンター前にとぶと一塁ランナーは二塁でフォースアウトにされてしまう。それを防ぐためにも一塁ランナーは少しでもリードをとっておくことが必要だ。

フェンス際まで転がるヒットの場合、二塁に返球されるとたいていアウトにされてしまう。一塁に返球されるのを確認してから二塁へと向かおう。



◀昼間から夕方にかけてホームランを打つ。青い空、夕焼け空を白い鳥たちが美しい音楽と共に翔けぬけていく



◀ナイトゲームでは大輪の花火が夜空を彩る。Ⓐボタンでキャンセルもできるけどしばらく余韻を味わいたいね

オール12チームズ　チーム数は前作と同じく12だぞ

前作と違い、各チームごとにホームグラウンドが設定され11種類の球場が楽しめる（ちなみにドーム球場はGチームとFチームが共同で使っているのだ）ぞ。ま、違いといってもスコアボードと、グラウンドが人工芝か土かの違いくらいなんだけどね。でもプロ野球のような地方巡業、いわゆるドサ回りの気分が味わえるんだよな。年間130試合のスケジュールをこなすプロ野球選手のライフスタイルをしのばせるね。

各チームごとのデータは当然のごとく一新されている。改名した選手やニューフェースもいる。現実を反映したのかユニフォームを変えたチームも。見るからに期待が高まるざんしょ？

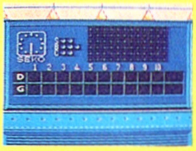
大西洋リーグ　人気だったらおまかせ。太平洋には負けないぜ！

大西洋リーグを選ぶにしろ、太平洋リーグを選ぶにしろチーム選びは慎重に。なんてったって対コンピュータ戦では計130試合をこなさないと優勝シーンが見られないからね。愛着を持てるようなチームじゃないと、とても最後までつきあってらんないよ。

特定の球団に思いいれがない人におすすめしたいのはBrチーム。ぶるま、かどち、まつなか、うしみねのダイナマイトでファンキーな打撃陣は超すごい。相手のピッチャーを奈落の底へと叩きおとすことは確実。対コンピュータ戦は概して打撃戦になるので、Brチームの打線は心強い限りだ。パワフルに攻めまくろうっ！

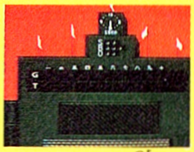
ひいきのチームがある人たちにも、いろいろなチームでプレーしてみることをすすめる。自分のプレーを客観的に眺めることで、フィールディング、ピッチングなどの弱点がつかめるぞ。

Gチーム

●グラウンド・ドーム
ラッキーゾーンなし
●エース・うわた
●主砲・たてのり

Tチーム

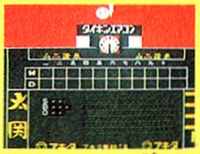
●グラウンド・土
ラッキーゾーンあり
●エース・いけた
●主砲・おかやん

Sチーム




●グラウンド・人工芝
ラッキーゾーンなし
●エース・おはな
●主砲・ひろやん

Dチーム

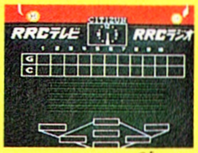
●グラウンド・土
ラッキーゾーンあり
●エース・こつま
●主砲・おちやん

Wチーム




●グラウンド・人工芝
ラッキーゾーンなし
●エース・ええど
●主砲・ぽんす

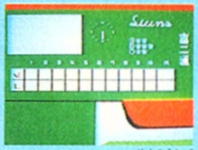
Cチーム

●グラウンド・土
ラッキーゾーンあり
●エース・きたへふ
●主砲・かばや

太平洋リーグ　実力に関しちゃ大西洋リーグなんて目じゃない!!

Lチーム

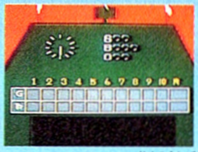
●グラウンド・人工芝
ラッキーゾーンなし
●エース・なべ
●主砲・きよまま

Buチーム



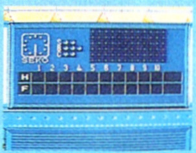

●グラウンド・土
ラッキーゾーンあり
●エース・はわの
●主砲・ぶらい

Brチーム

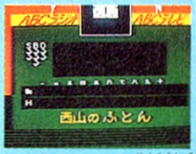
●グラウンド・人工芝
ラッキーゾーンなし
●エース・さとん
●主砲・かどち

Fチーム

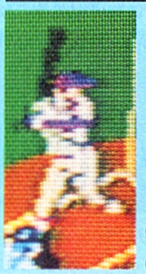
●グラウンド・ドーム
ラッキーゾーンなし
●エース・にしさけ
●主砲・ぶりわ

Hチーム

●グラウンド・人工芝
ラッキーゾーンなし
●エース・へのうえ
●主砲・あっぷ

Oチーム




●グラウンド・土
ラッキーゾーンあり
●エース・むらて
●主砲・たかさわ

編集部で、「新・燃えプロ」をプレーしてると「それおもしろいの？」と突っこまれることが多い。メイン画面が、前作や他のゲームと比べ地味になったせいかもしれない。でも実際にプレーしてみそ。ほんっとーにおもしろいんだからっ!!　1Pではハデな打撃戦が、2Pでは知恵と勇気のピッチング（©泰隆）が楽しめるんだぜ。バッティングを、アクションゲームのようなタイミング、反射神経勝負にした新アングルの勝利といえるんじゃないかな!!

最近の野球ソフトは、チーム運営、成長ポイント制などの新要素を取り入れる方向に進んできている。そんな中でピッチャーとバッターの互角勝負というシンプルな図式に徹底した、「新・燃えプロ」はグッドですよ、グッド。

「新・燃えプロ」のおもしろさを知るために、他の野球ソフトもプレーしてください。By 樋口可南子。

カセット／ナムコ／7月発売予定／¥4900(税抜き)
KERU NAGURU



ケルナグール

世にさまざまな格闘技アクションゲームはあれど、ここまで拳法にこだわっているものははじめてだ。拳法としてのゲーム性はさることながら、その動きの美しさとマジメな制作態度は色いろなことを考えさせられる。

文／CB〝ダイゴウシュール〟成沢

徹底的なこだわりの拳法ゲームだ

拳法が題材のゲームのはじまりは確か"スパルタンX"だったように思う。あれからひと昔近い時間が過ぎ、その間さまざまな形の拳法ゲームが生まれては消えていった。

そして"ケルナグール"。

『ファミリーサーキット』や『ウィザードリィ』の移植を手がけたことで知られる遠藤雅伸氏の最新作ということで注目を集めていたが、なるほどかの拳法ゲームとは一味違うゲーム性を打ち出している。

"ケルナグール"における拳法とは最終目的を達成するための手段ではなく、ゲーム内でのキャラクターに技を教えこんでいくこと自体が目的になっているのだ。達成された目的はコンピュータや友だちとの対戦にフィードバックされていく。その理由は下のシステム説明を読んでもらえればわかる通りである。ファミリーシリーズの基本概念と同じところに"ケルナグール"のシステムはあると言えよう。

それだけに拳法に対するこだわりとその表現には最大限の心配りがなされている。技をかけた時の動き、タイミングは絶妙ともいえるものであり、無駄が一切ない。操作性を高めるための工夫と拳法を見せるということのバランス感覚が極めて良いのだ。また、中国らしい国が舞台のゲームだが、中国らしい部分をわざとらしく誇張していない部分にも好感が持てる。

ではその世界を見てみよう。



▲整理されて見やすい画面の中で、激しい闘いが繰り広げられる。

ケルナグールとはこういうゲームである

❶技の数は27種類

キャラクターの使える技は全部で27種類。突きやけりはもとより、頭突きやひじ打ちなどの腕も入っている。もちろん拳法らしさを崩さずにだ。

❷簡単だが奥の深い操作性

技を繰り出すのは✚ボタンの上下＋Ⓐボタンの組み合わせ。技選択を相手との間合い(距離)で行うシステムは斬新。プレイしやすい。

❸華麗ともいえるキャラの動き

キャラクターの動きは極めてスムーズ。無駄な動きはなく、まるで演舞のように美しい。技に入るタイミングも絶妙。

❹個性ある15人の拳士と対戦

対戦ではあらかじめ用意されたキャラクターが15人。使える技の数や体力に差がある。特定の技をチェックしたい時に有効だ。

❺RPG仕立ての修業

修業モードは主人公がさまざまな試練を乗り越え、全国一の拳士を目指すストーリー。ここで得られたパスワードは対戦モードに使えるのだ。

❻真剣なこだわりを感じさせる

そして何よりも、製作側のこだわりが見られるのがうれしい。拳法を拳法として見せる、そういう基本的なところが理解されているゲームなのだ。

モードは大別して2つ

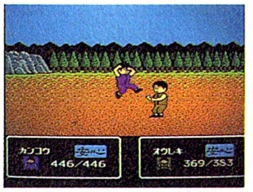
プレイモードは右に掲げるように2方面に分かれる。フリー対戦とアクションRPGの2つだ。ただ、ゲームの基本概念が対戦モードに向いているので、アクションRPGを最終的には対戦にフィードバックされるといえる。その理由は右でじっくりと説明しよう。



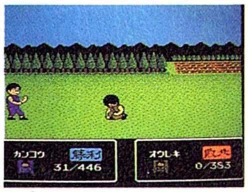
▶モードセレクト画面だ。上から2P、1P、ウォッチ、修業、になっている

◇対戦モード…1P、2P、観戦がある

対戦のモードは3つ。1P、2Pの対戦とウォッチモードだ。キャラクターは用意された15人の拳士を使用するのだ。また、修業で得られたパスワードをつかって対戦させることもできる。修業が対戦にフィードバックされるということはこういうことなんだな。ウォッチモードもなかなか面白い。技の流れを研究するには最適だ。



▲用意されたキャラを使うのは技の感覚をつかむのに最適



▲負けるとガクッとひざをつき、表示部に「敗北」と出る

◇修業モード………RPG仕立て

スタート時は中段突きしかできない拳士だが、敵を倒し、技を伝授されていくことにより、最強の拳士を目指すというものだ。ただし、すべての技を伝授されるにはかなり難しい謎解きをクリアしていかなくてはならないのだ。そして最後には……!?



▲スタートは自宅から。帰ってくるとパスワードをくれる



◀このマップ上を進んでいく。ボタン押しっ放しで早く歩ける

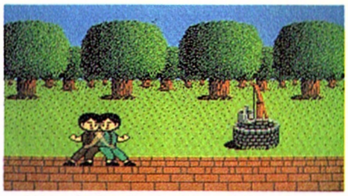
美しく放たれる技の数々

ここでは百聞は一見にしかず、ケルナグールにおいてなされる技の数々をお見せしよう。連続写真ではないのでどうなめらかに動くか、ということは説明できないけど、この決めのシーンを見てもらえれば大まかなところは理解してもらえることと思う。

これらの技は突きとけりの2種類に分かれ、基本的に突きは間合いが近い場合、けりは遠い場合に出る。また、いくつかの技はジャンプ後じゃないと出せないものもあるのだ。



▲飛び肘打ち　近距離から小ジャンプをしてかける技。体重がかかるためかなり強力



▲拘手　相手の後ろに立ち、急所めがけて拳をふり払うように打つ。痛そー



▲中段突き　ごく普通の技。修業モードの開始直後はこの技しか知らないのだ



▲中段肘打ち　肘打ちは技の性質上、接近戦で使われることが多い



▲下段下突き　すねを狙って突きを入れる技。あまり破壊力はないか？



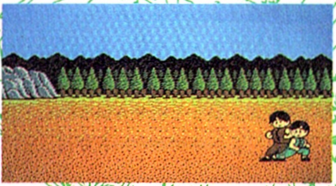
▲上段突き　技自体は普通だけど、キャラの絵が実に拳法らしいのがいい



▲連打　中段突きと変わらないようだが、実は何発か連打しているのだ



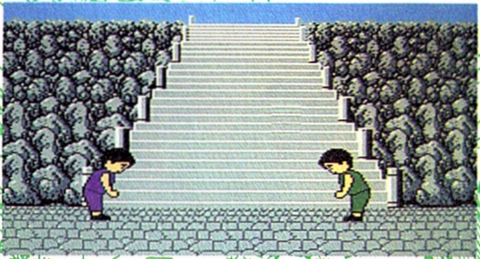
▲頭突き　やっているのは左のキャラ。やはり接近戦での技。激烈だぞ



▲中段後ろ肘打ち　相手が背後に回りこんできたらすかさずかましてやろう

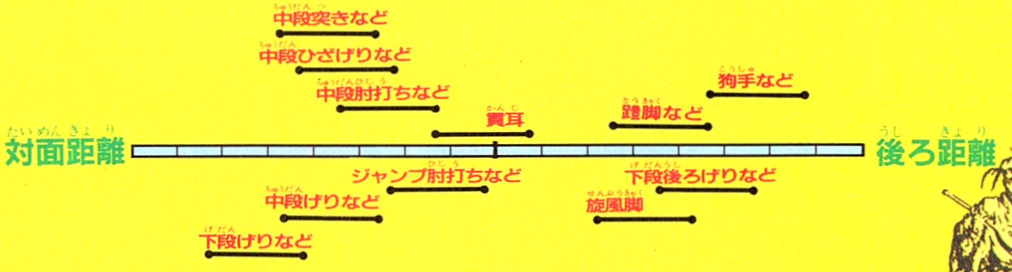


▲貫耳　相手の頭をはさみこむように打つ。ごく接近した時に使う技だが、かわされやすいのがちょっと難点



●間合いが技を制す

右の表は間合いと技の相関図だ。この表の通り、敵との距離が技を決めるのだ。おおまかなもので、これで完全といえる表ではないが、間合いの意味は理解できたと思う。







▲上段げり　足を曲げながら上段へけりを入れる動きが絶妙。決まると痛い



▲二起脚　ジャンプ2度げりですね。これは2回目のけり



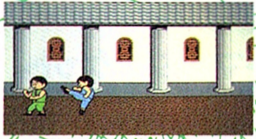
▲中段げり　ごくオーソドックスなけり。基本だね



▲擺連脚　接近戦で使う前回しげり。動きが大きく美しいが難点でもある



▲飛燕脚　飛びげりはジャンプ力が大きくないと使えない。15人中3人だけだ



▲旋風脚　後ろ回しげり。間合いを広く取って放つ強力技



▲中段ひざげり　接近戦でのけりだけに、決まると強烈！



▲下段げり　さほどの攻撃力はない。ジャブみたいなもの



▲踵脚　難しい字を書くが、要するに中段後ろげりのこと



▶飛びひざげり　これは痛そう。まともに決まれば大ダメージは間違いない！



▲連脚　連脚はけりを加えながら相手のふところに入る技



▲これも連脚の1シーン。このようにけりを入れて……



▲ここまで相手のふところに入る。ここから頭突きが強烈



脱獄

こうやってひとり単独で敵地に乗り込んで、組織内の幹部連中を抹殺する……なんて感じのストーリーって、どうしても頭ン中にシュワルツェネッガーやスタローンの顔がポポッて浮かんできてしまうから困りものなのだ。

文／S-MAN

主人公・バート
陸軍特殊部隊・大尉。主に格闘戦を得意とするが、武器にも精通している。



自分の力だけで戦ってこそ男ぞっ！

ケイ・アミューズメントリースの新作は生身の人間が活躍するバトルACなんだ。よくあるこういう類のゲームって、スッゴいアイテムがドドンとあって、生身の人間がいつのまにか戦車を素手で倒せるほど強くなっちゃうパターンが多かったけど、これは違う。

アイテムの種類とかは必要最小限におさえてあって、大部分は人間の持っているパワーだけで戦う感じなのだ。つまり、肉弾戦が主体なんだよね。その分、ステージ内の仕掛けや背景に凝って、ゲーム内容を充実させているんだ。操作系はシンプルながら、奥の深いプレイが楽しめるぞ。ACGファンは要チェックだよん。

スパルタンな設定がアツくなれる

ステージは4つ。敵地の捕虜収容所からスタートし、目指すは総裁ゴッドが待つ要塞へ。スクロールの基本は、強制横パートスクロールだ。画面内の敵を全部倒さないと、進めないし、戻れないのだ。逃げ道はないというわけだ。

コードネームはバート。A国陸軍特殊部隊の大尉だ。彼の任務は，反政府組織GODに捕虜として潜入し，幹部たちを抹殺して組織を壊滅することだ。大量の麻薬売買をもくろむGODの野望を打ち砕くのだ！

パンチ



◀通常時Ⓑでパンチ攻撃。逆向きに✚を入れて打つとバックパンチ

キック



◀通常時Ⓐでキック攻撃。パンチよりも攻撃力があるのだ！

ジャンプキック



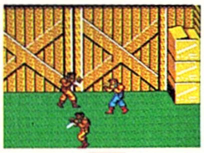
◀ⒶとⒷを同時に押すと、ジャンプキックができるのだ。強力！

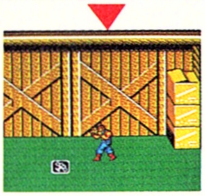
アイテムを取ってパワーアップだっ！

アイテムは敵を倒して手に入れるんだけど，アイテムによって出現場所が限定されているぞ。通常のバトルシーン（建物の外側）にいるときは，コンバットナイフ・手投弾・M16が出る。部屋の中では、カイザーナックル・アーマージャケット・LIFEが出るんだ。

そして、アイテムの効果なんだけど、ほとんどが8ダメージ受けるとなくなるというキビしい設定になってるのだ。







✖カイザーナックル



バートのパンチ力を2倍にパワーアップする。これを入手したら，パンチ優先で戦おう！

✖コンバットナイフ



遠くにいる敵を攻撃するときに投げる。ただ、1回に1発しか投げられないのがツライ

✖アーマージャケット



敵が撃ってくる弾丸から身を守る。弾丸とナイフ以外の攻撃を8回受けると失うのだ

✖手投弾



敵軍の大型軍用兵器を破壊するために使う。1回1発ずつ投げられるのだ

✖LIFEアイテム



これを取ると，LIFEゲージが一気に満タンになるぞ。出現場所をよくチェックしとこう

✖M16A1自動小銃



最も強力な武器。1回取ると10発撃てる。そして軍用兵器にも使用できるのだ

STAGE ①

最初のステージは捕虜収容所だ。各部屋で手に入るアイテムを取り、体力を温存しながら突き進もう。基本テクは、ここで完全に身につけておくこと。



◀スタートシーンは捕虜収容所の1室から。気合い入れていこう！



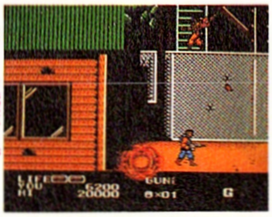
▶黒人兵がナイフで襲う



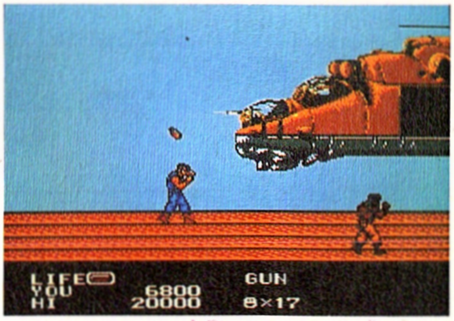
▶部屋の中の敵を全員倒すと、アイテムが出現するぞ



◀M16の攻撃は強力だ。ザコは簡単に倒せるぞ！



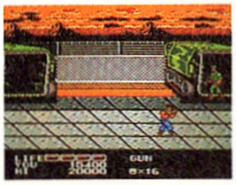
▶上から手投弾を投げるぞ



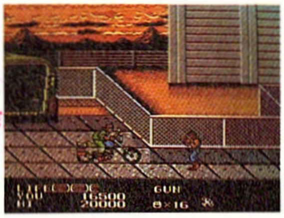
▲ステージ1のボスは巨大ヘリコプターだ。降りてくる兵士から手投弾を奪い、ヘリに投げつけて倒すのだ！

STAGE ②

収容所を脱出し、敵の前衛基地に潜入した。ここはいろいろな仕掛けが施されているので、慎重に進むように心掛けよう。アイテム部屋の形式も様々だ。見落とさないようにね。



◀基地内部の部屋は、格納車両になっているのだ。入ってみよう



▶バイク兵が現れたぞっ



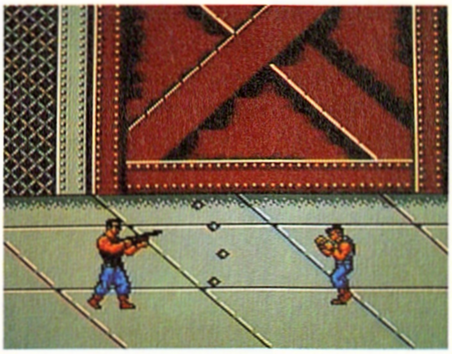
▶グリーンベレーは手強い相手だ



◀クレーンのおもりに挟まれないよう注意！



▶アクアラング隊が出現！



▲こいつがステージ2のボス・ダイモンだ。ショットガンと手投弾を乱発するぞ。近づいて攻撃しよう

STAGE ③

基地を壊滅したバートは、ジャングルの密林に進む。このステージは、背景にそれほど変化がない。そのかわり敵の数がやたら多くて、難易度はグーンと高くなっているのだ。



◀背景はガラッと変わって、ジャングルの中になるのだ



▶通路が狭くなってくる



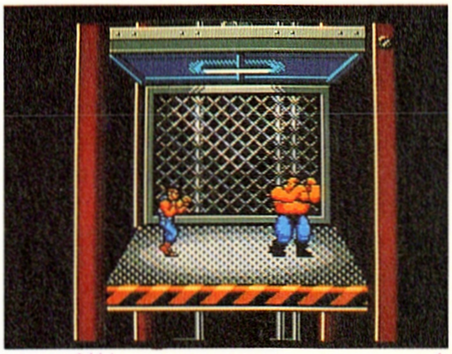
▶滝を下って、川の中を進んでいくんだ



◀水中では、パンチでしか攻撃できないぞ



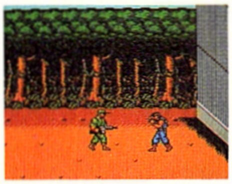
▶ここにも手投弾男がいる



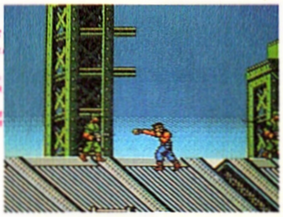
▲この相撲取りみたいなのが、ボスのエンジェルだ。見た目とはうらはらに弱い。連続ジャンプキックでKOだ

STAGE ④

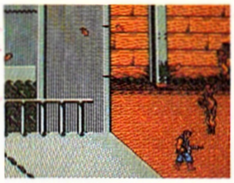
いよいよ組織の中枢部に突入だ。内部には、麻薬密造工場もある。敵の出現頻度はさらに高くなり、いやがおうでも苦戦を強いられるぞ。ボスを倒せば、総裁ゴッドはもうすぐそこだ。



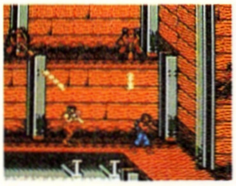
◀ここが組織の要塞の入り口だ。ひるまずに突き進もうぜっ！



▶屋根の上へ進んでいこう



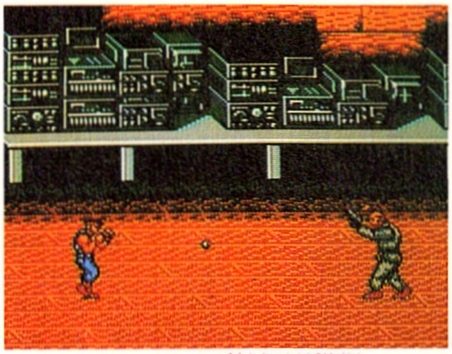
▶屋根から降りると、手投弾の嵐が…！



◀火炎放射器をもった兵士が待ち構えている



▶複雑な機械がいっぱい



▲ステージボスのマーフィ総司令部参謀長官。ピストルさばきは相当なもの。ジリジリ近づいて攻撃しよう！

カセット／新正工業・バンダイ／7月発売予定／¥5800（予定 税抜き）

EPICURE



美味しんぼ

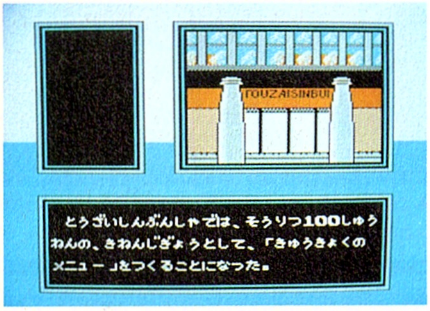
美味しんぼが、ついにゲームとなってボクらの前に登場してきた。しかし、あの料理マンガがいったいどんな内容になるのか期待と不安なのだ。が、とにかく料理されてしまったのである、さてお味のほうは?!

文／RYO―II

味覚と推理力をかけて、究極のメニュー3本勝負に挑もう！

“究極”なる言葉を流行らせたことでも有名な「美味しんぼ」。このマンガ、AVGとなって今度はボクたちに勝負を挑んできた。AVGといってもテーマが料理だけに、殺人事件はもちろん起きない。

勝負は究極のメニュー3本勝負で争われる。1本目は食通の先生を相手にフォワ・グラよりはるかに旨いものを求めてフォワ・グラVSアンキモ勝負。2本目は京都の億万長者・京極さんを相手に、喜んでもらえる究極の御馳走をめざすもてなし勝負。そして3本目が究極のラーメンを作る海原雄山との親子対決なのだ。さて、このゲームどのように調理しましょうか。





▲美味しんぼの主役とアシスタントをつとめる山岡士郎と栗田ゆう子の2人。この迷コンビで究極のメニュー3本勝負に挑むことになるのだ

絶妙のミスマッチコンビ誕生

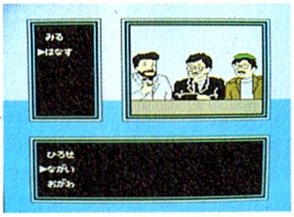
場所は料亭・白扇の一室。そこに東西新聞の文化部社員が集合していた。彼らの前には三種類の水と豆腐が出されている。それは東西新聞の百周年事業としての「究極のメニュー」作りの担当者を選ぶ味覚試験であった。この企画にたずさわる者は鋭敏な味覚の持ち主でなければならん、と谷村部長。

そしてこの試験にみごと合格した者こそ、文化部一のグータラ社員・山岡士郎と入社したばかりの新入社員・栗田ゆう子。このなんともミスマッチと思える2人が二人三脚となって、これから先に待ち受ける「究極のメニュー」3本勝負を担当することになったのであった。

士郎、食通の先生たちを怒らせる

究極のメニュー作りの担当者は決まったが、この企画の発案者である社主の大原大蔵は社外からも協力してもらおうと、いわゆる食通と呼ばれる人々を召集した。いわゆる食通といわれる人々は、その企画に感心しながら自分の食通自慢を始めた。そして話題がフォワ・グラになり、さもありがたそうに賛美するいわゆる食通の人々に士郎の怒りが爆発したのであった。

士郎の怒りは、いわゆる食通と呼ばれる人々の怒りを触発することになり、「味で勝負！」がスタートするのである。



◀いわゆる食通といわれる人々。実物のモデルは誰？

▶食通の面々を迎えての究極のメニュー会議。食通に向かって士郎は「日本の食通と呼ばれる人間はこっけいだね」と宣戦布告！ここにフォワ・グラVSアンキモ勝負の幕が切って落とされたのである



原作を生かしながら、AVGとしてのオリジナルストーリーを展開



▲彼が東西新聞の社主・大原大蔵である。究極のメニュー企画の発案者でもある

怒りが頂点に達した士郎は、食通を唸らせる究極のメニュー作りのため、素材を求めて行動を開始。そしてゲームがスタートする。この究極のメニュー3本勝負その1は、原作「味で勝負!!」のストーリーが、その2は「平凡の非凡」がベースとなっているようだ。そしてその3は、美味しんぼの原作者である雁屋哲氏がこのゲームのために描き下ろした原作にはないオリジナルなるストーリーだ。

さて、ゲームの内容はそれぞれ原作を生かしながら、その中にオリジナルストーリーや新しい設定を加えてアドベンチャーに仕立てている。だから原作を読んでいる者のほうが有利な部分と、読んでいるがゆえに違和感を覚える部分とが渾然一体となって、まったりとした感じを味あわせてくれる。これを美味しいと思うか、まずいと思うかはプレイヤーの好みの問題！

話はそれるけど、雁屋哲氏の書いた「美味しんぼ探偵局」というミステリー小説がある。サブタイトルが―だれがラーメンを殺したか。―AVGにするなら、この小説をベースにしたほうが、もっと面白い、ファミコンファン向きの、ミステリータッチ究極のメニューAVGになったのではないかと思えてしょうがない。いかがなものだろうか!?

究極のメニューその1・アンキモを求めて士郎とゆう子が行く!

究極のメニュー3本勝負のその1は、食通相手にフォワ・グラより美味しいものを1週間以内に作ることが条件である。フォワ・グラより旨いメニューを何にするか、迷っていた士郎はひょんなことからアンキモにすることに決定する。そして、社内はもちろん社外、そしてアンコウをとるために海へと足をのばすことになる。そこへ向う道のりには様々なトリックが仕掛けられ、ゲームオーバーがぽっかりと口を開けて待ち構えている。なかなかハードな道のりである。脳味噌をとろけるくらい柔らかくほぐして、究極のメニュー作りにあたらないと、道は開けてこない。まあ、ゲームはコマンド選択方式なので、何度か失敗を繰り返せばなんとかなるとは思うけど。できれば一度原作を読んでから、プレイしたいところではあるネ。

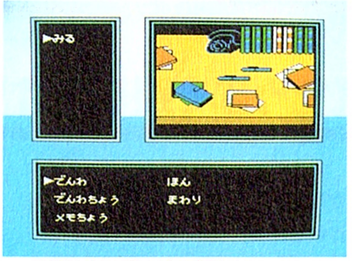
社内 まず、アンコウに関する情報収集から始めよう!

原作では、士郎は食通たちが集まる席で「1番いいと思うフォワ・グラを用意しなッ、それよりはるかに旨い物を味わせてやる!」と啖呵を切って出ていってしまう。そして次に出現するときは船の上というわけで、フォワ・グラよりうまい物をアンキモに決定したくだりが欠落している。

そこをこのゲームではオリジナルストーリーとして設定してある。とりあえず社内では士郎の机の上、部長の席、ゆう子の席、資料室そして食堂が移動できるところだ。どこもそれなりに重要であるが、特にこのゲームでは部長が重要なアドバイスをしてくれる。原作ではアドバイスシーンは皆無であっただけに、これは新しい部長の一面ともいえる。また、ゆう子は有能なアシスタントとしてよき相談相手となってくれるはずだ。行き詰ったときの“ゆう子さん頼み”をしてみるのも悪くないかも、ネ。

さて、社内ですべきもっとも重要なことは、アンコウについての情報収集である。アンコウの捕れる場所の情報を集めなければ、どこへいってアンコウを捕獲していいのかわからない。この情報収集がひと苦労。また、どこにいくとアンコウが捕れるのかわかったとしても、すぐにそこへいけるわけではない。その前に、アンコウを捕るための準備もお忘れなく。

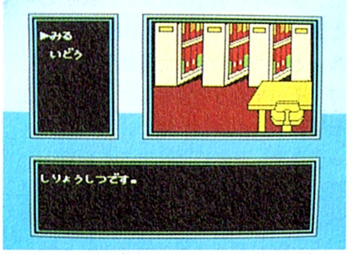
ただ、こうした情報収集や準備する前にまずしなければならないのが、対フォワ・グラメニューをアンキモに決定すること。この決定は、社内ではできない。ではどこかというと、東西新聞社の玄関前近くの「てんもく」という料理屋なんだ。このてんもくも原作にはないオリジナルの店なのだ。



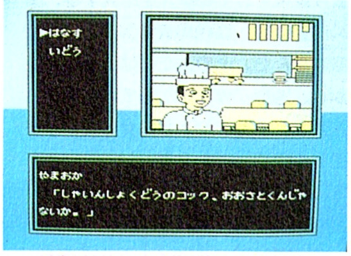
▲山岡士郎の机の上。雑然としているけどそれだけにアイテムも多い



▲士郎の上司の谷村部長。士郎に適切なアドバイスをしてくれるゾ



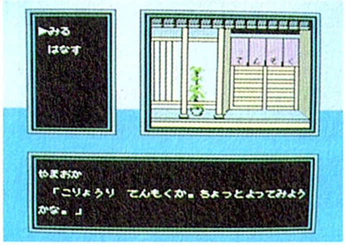
▲ここは資料室。ここにアンコウに関する資料があるハズだ!?



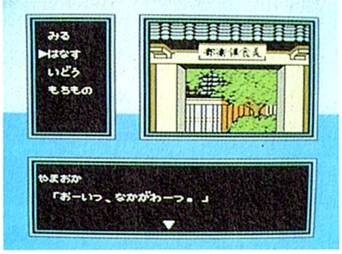
▲東西新聞社の社員食堂だ。「料理人のプライド」に登場したコックの大里君がいる

社外 早くも宿敵の父・雄山登場

その1では早くも士郎の父でありもっとも憎んでいる人間でもある海原雄山が登場する。大した役ではなくちょい役扱いではあるが。しかし、こんなに早く登場してしまっていいのだろうか。本来なら雄山は「油の音」まで登場しないんだけど。ただ美食倶楽部は士郎にとって重要な場所になるはずだ。それから、てんもく。ちょっとした料理屋だけど、ここはこのゲーム内でも大きな役割を演じている場所だ。



▲ここは原作には出てこないオリジナル料理屋のてんもくなのだ。ここの主人はいろいろ協力してくれるんだ



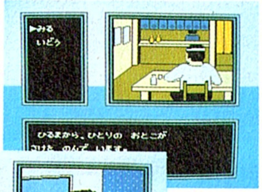
▲はやくも登場の美食倶楽部。海原雄山の主宰する超高級会員制料亭である



▲そして海原雄山!士郎の父親でもあるが2人の間にはうめられない深い溝がある

そして海へ…

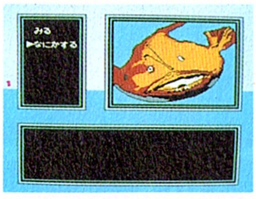
アンコウを捕る条件がそろったら、いよいよ海へ。しかし、海へ出るためにもかなりの紆余曲折が予想される。そして海へ……。だが、いまはアンコウ漁としてはオフシーズンなので、なかなかアンコウが網にかからない。海に出たらすぐにアンコウが捕れると思ったら大間違い。なかなかどうして、もたもたしていると一週間経ってしまうかも。でも、こんな難関をクリアして食通連中をみごとに唸らせるんだ。



▶ここは港の近くの酒場。はたしてここに誰が?



◀やっと船にのることができた。さあアンコウを!



▲これがねらっていたアンコウだ。この後問題は調理法である



▶そして食通との対決の時。はたして結果はどうなるか?



カセット／カプコン／9月発売予定／¥5900(税抜き)

MARUSA NO ONNA

マルサの女

消費税のサワギでやたらと税金が身近に感じる(かもしれない)今日このごろ。脱税をテーマにしたこの映画も、ついにFCになるという。しかし間違ってもマサルの女とよんではいけない。全国のマサル君が興奮するぞ。

文／S―MAN

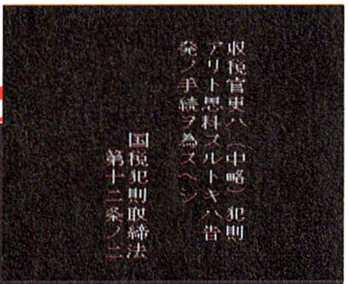
映画の雰囲気をうまく残したオリジナル版だ

みんなこの映画って観たあ？ 小学生諸君には、あんまし意味がわかんなかったかもしんないかな。この映画の主人公は、お金をいっぱい儲けたのに、払うべき税金をゴマかしている人、つまり脱税をしている人を摘発する、国の調査機関・国税局査察部の新人女査察官なんだ。その人たちは、査察の査から、通称“マルサ”って呼ばれてるんだよ。それでマルサの女っていうタイトルがついてるんだ。

さて、ゲームのほうだけど、見てわかるとおりAVGだ。脱税を摘発するという基本テーマは映画と同じ。だけど、ストーリー自体は当然のことながらオリジナルだ。女主人公・板倉亮子が、赤山町を中心にクサい人物を次々と調べていくうちに「節税マニュアル」という名の脱税虎の巻の存在を知り、それを追って背後の巨大脱税組織を壊滅するというお話だ。人間臭いキャラクターがたくさん出てくるぞ。

「おう、俺や。港町の例のマンションどないなった？」
「はい、おかげさまで8億ほどで売れまして……。」
「5億で買うたから3億の儲けやな」
「ええ、その件なんですが、それをどこかからの借入金にしたいのですが」
「また儲けすぎか。しゃあないな。俺が貸したいうことにしとき。ま、なんにつけても税務署には気いつけよ。今日びの税務署はこわいらしいからな。」



税務署がなんだってんだ 来るなら来てみやがれ!



登場人物紹介

このゲームに出てくるキャラクターは、みんな個性が強くて、いかにも人間味のある人たちばっかりだ。セリフをひとつひとつ見ていると、性格やしぐさが手に取るように感じられるぞ。ここでは、主人公を含めた前半に登場する人物を紹介しよう。プレイする前に、いろいろと想像してみてね。



板倉亮子

頭の良さと度胸の良さによる絶大な行動力で、社会悪である脱税をビシビシ摘発。税務署から査察部へ出世する。



吉野

若手の税務署員。亮子の手助けをしてくれる。まじめで意欲的だが、たまにはおっちょこちょいな面も見せる。



露口

港町税務署の統括官。亮子の直接の上司だ。亮子の報告に対し、的確なアドバイスを与えてくれる。



橋爪

東亜信用金庫の取引課長。言葉使いや態度は丁寧だが、事務的すぎるきらいがある。税務署には協力的だ。



工藤

パチンコ店・みなとホールの店主。大胆な脱税をしているにもかかわらず小心者。すっごく恐妻家なのだ。



山下

ヤマト建設社長。一見やーさん風。脱税マニュアルの読者なので、当然脱税をしている。新たな手口を見せる。



丸尾

サン不動産社長。やたらと金を好み、いかにも成金趣味なのだ。うまとぼけ(うまくトボけるの意)が得意だぞ。



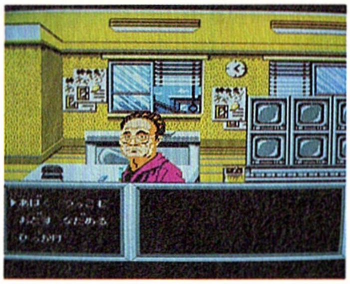
光子

美容院・雅のオーナー。別れた亭主の慰謝料で店を買ったというが……。彼女は、重要な証言をしてくれるぞ。

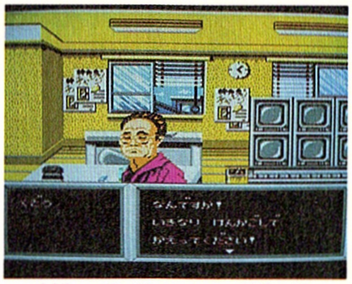
最後のツメで手を焼かされるってわけね

このゲームはAVGだから、おなじみのコマンド操作はあえて説明する必要もないよね。それに、その場その場でやり残したことがあると、移動できないようなシステムになっているから、コマンドをツブシていけば自然と答えが出てくる。でも、それだけじゃおもしろくないわな。こいつは、最後のツメの段階で落とし穴があるんだ。証拠を揃えて摘発寸前のツメになると、質問する（はなす）コマンドが6つに分かれて、順番を誤ると外へ追ん出されちゃうのだ。そう、映画でも見かけたあのシーンだ。カンを働かせてコマンドを選ばないと、いつまでもそいつにかまってなきゃならないぞ。これ、かなり重要なポイントだぜ。

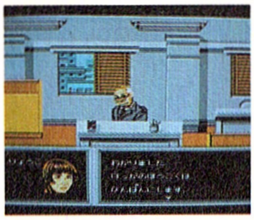
調査の進め方は、ある程度の基本的なパターンがあるんだ。流れは、下の連続写真みたいな感じ。これの繰り返しってわけじゃないけどね。



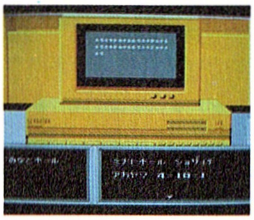
▲ひとしきり調べて、イザ本人の口から事実を聞き出すときに、要注意なのだっ！



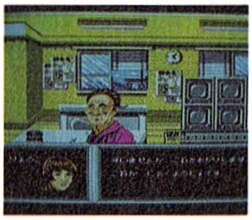
▲間違った話し方をすると、相手が怒りだしてしまうのだ。また出直さなきゃね



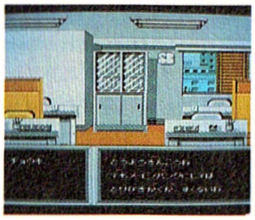
◀キッカケをつかんだら露口に報告。指示を聞くんだ



◀パソコンや電話で、相手の住所などを調べる

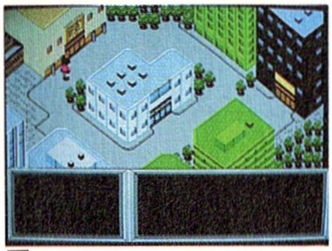


◀相手のとこへ直接乗り込んで、資料を預かってくる

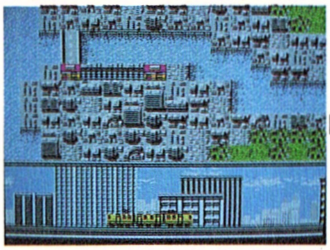


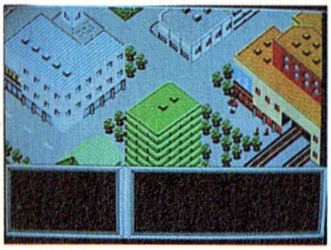
◀帰ってきたら、あらゆる方法で不正を調べあげる

移動　電車でゴトゴト移動するの



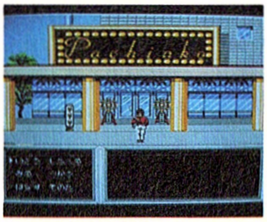
▼最初は1本しかない線路も、後半にいくに従って増えていくぞ！



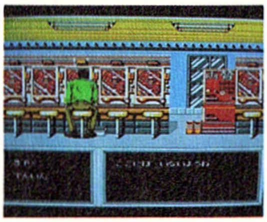


町から町への移動は、電車でおこなうんだ。税務署を出て、駅へ行って、電車に乗って……っていうふうにね。AVGも、こんなグラフィックがあると、一段とリアリティが高くなるでしょ。電車が走るシーンが長くてちょっとカッタるいなって思うときは、ちゃんとスタートボタンでキャンセルできるし。この全体マップは、どんどんと大きくなっていくから楽しみだね。

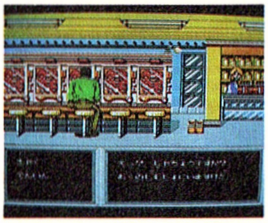
手がかり　じっくりと調べていこうぜ



◀ここがクサいパチンコ屋だ。さっそく入ってみよう

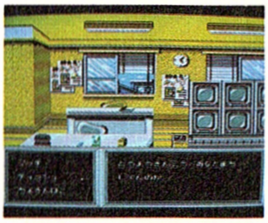


◀客の入りはそれほどでもないね。奥に店員がいる

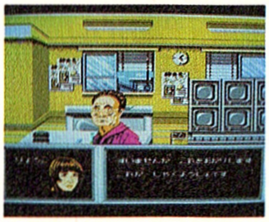


◀社長は奥の事務所にいるらしい。行ってみよう

調査は、何度も足を運んで、いろんなところに目を向け、小さなことでもチェックしていく。これが鉄則だ。例として、ちょっとパチンコ屋の立ち入り調査をしてみよう。よく見てみると、取引銀行のマッチやティッシュなんかが置いてある。見逃さないように！

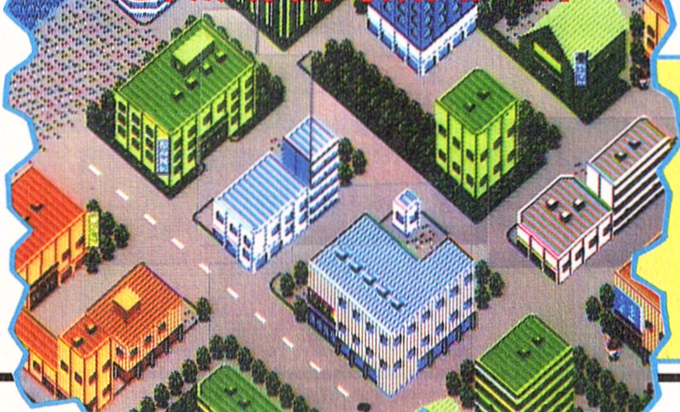


◀社長が見てないスキに、小物をチェ～ック！



◀社長に会ったら、すかさず帳簿を預かっちゃう

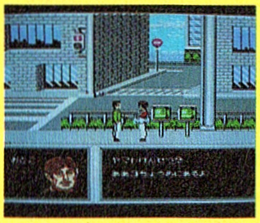
これが赤山町MAPだ！



町の中は歩いて移動していくんだ

町の中は、実際に歩いて移動する。俯瞰で見たわかりやすいマップ内は、全て✚でスムーズに移動できるぞ。建物に入ると、上のコーナーのパチンコ屋の前みたいな画面に切り換わる。

もちろん、赤山町のほかにも、まだまだいろんな町が用意されてるよ。



◀町中には、たまに人がいる。情報を聞き出そうぜ！



カセット／ケムコ／7月14日発売／¥5900(税抜き)

LEGEND OF THE WHITE LION

ホワイトライオン伝説

広大な草原、周りを囲む海。どこまでもどこまでも続く幻想の世界…。幼い少女マリアの大冒険を綴る「ホワイトライオン伝説」を、今回はじっくりと紹介しちゃうぞ。はたしてマリアは両親に会う事が出来るのか？

文／AYU♥

少女は迷える戦士になっていた…。



伝説のホワイトライオンを求め旅立ったまま帰らぬ両親。１人残されたマリアは「私達が帰るまで待っていてちょうだい」という母の言葉を胸に秘め旅立つ決心をしたのだった。

と、まあストーリーはこんな風にして始まるんだ。実際のゲームスタートは、マリアが最初の洞窟で川に落ち、幻想の世界に入ってから。気づくと湖の前にいるんだけど、そこで幻想の世界についてのアドバイスがもらえるよ。そこから一歩外へ出ると広い草原と多くの敵がマリアを待ち構えているんだ。

通常画面で移動している時や、洞窟、塔などで敵に出遭った時戦闘モードに入る。道具を使ったり、祈りで精霊を出したりと、戦闘パターンは色々だから、じっくりと考えて戦っていこう

敵に勝った時手に入るルビーは、買い物や船に乗る時に必要なのでどんどんためてこーね。もちろん強い相手程たくさんのルビーを持ってるよ。

町や村の人々から情報を集めて、確実に、着々とクリアしていこう！

エリア・1 まずはバースの湖から、はりきって出発だあ。

最初、この時点でマリアが持っているアイテムは３つ。モジャの宿るヤリと、ツワナの宿るランプ、そしてマリア自身が使用するタガー。レベルは“希望”で表されるんだけど、もちろん１から始まる。“希望のかけら”を手に入れるごとに“勇気”“夢”のレベルはアップしていくよ。

湖を出たらまずはラルヒの町へ行こう。そこで色々な情報がもらえるんだ。近くの洞窟に巨人の星を盗んだゴブリンがいる事、その巨人の星を南の洞窟の祭壇に戻すとまた通れるようになる事などなど。情報を得たら即出発。

洞窟にいるゴブリンは、そんなに強くないから、モジャと２人で倒せる。少しでもエネルギーを消費しないように必要最小限をモットーに進んでこう。

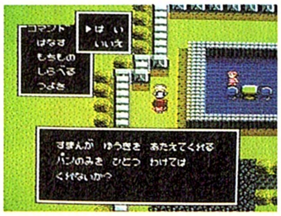
巨人の星を見つけたら巨人の洞窟へ返しに行こう。祭壇に戻すと、周りの岩が光り出し、出入口が開かれるんだ。



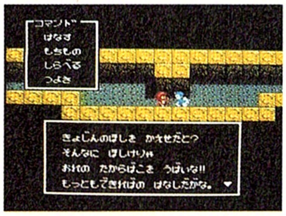
◀幻想の世界への第一歩、バースの湖。セーブしよう



◀ラルヒの町で得た情報。巨人の星を南の洞窟に？



◀このお年寄りにパンの実をあげると後でいい事が



◀エリア1のボス、ゴブリン。巨人の星は手に入るか



◀巨人の洞窟内にある祭壇に巨人の星をかえすと…

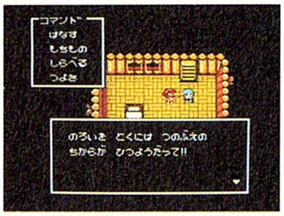
エリア・2 ダビデの村を救うため“角笛”を手に入れよう。

無事洞窟を抜けたら、村さがし。キノコ形のダビデの村についたら湖でまずセーブしようね。

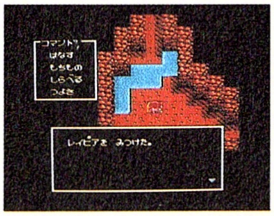
この町はワーウルフに支配されていて、うっかりすると大変な目に会ってしまうんだ。隣り村への境にある、動かずの岩は角笛がないと動かない。犬



◀お年寄からの手紙を渡すと強力な武器をもらえる



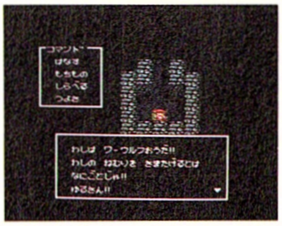
◀ダビデの村での情報。西にある大岩には角笛が必要



◀フォンの洞窟で得たレイピア。エルフの精がやどる

神の像に目を入れると角笛までの道が開かれるんだけど、その犬神の目を持っているのはなんとワーウルフ王。これはもう対決しかないってんでやっつけたら目を持って角笛のある洞窟へ！

大岩の前で角笛を使うと…静かなメロディと共に崩れ去り、道ができるよ。



◀悪の根元ワーウルフ王との対決。勝つと犬神の目が



◀犬神の像に目を入れると角笛のある道の入口が開く

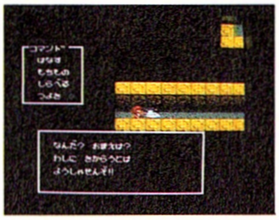


◀角笛を使うと大岩が崩れ再び通れるようになる

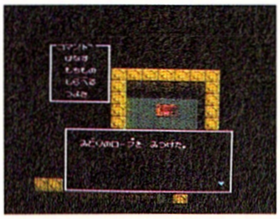
エリア・3 天の水を手に入れて虹の橋をかけてもらっちゃおう。

一番移動する距離の多いエリア3。ここからが本当の冒険といえるんじゃないかな。ポイントとなる取得アイテムの数も多いしね。ピクシーの村をいじめる大なめくじを倒すと、なめくじの像となって味方に。その時助けたピクシーからもらった緑のロープは、戦闘の際相手の体にまきつくという強力な武器になるんだ。エリア2で使用した角笛は必ず魔女の森で魔法の箒と替えようね。これがあれば、村から村へ移動できるよ。

最終的には、虹の子に呼水のツボでくんだ天の水をあげて無事クリアだ。



◀大なめくじを倒すとなめくじの像として味方になる



◀ピクシーを助けると、緑のロープが手に入るんだ

魔法の箒㊙情報

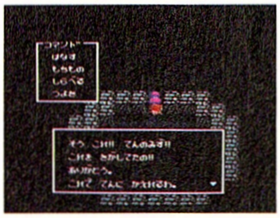
町に行って買い物するのもいいけど、どうせ買うなら安い方がいいよね。そこで、この箒を使ってエリア1に戻ってみよう。パンの実やドラゴンの涙が安く買えるからタイヘンお得。



◀角笛と交換で手に入れた箒。使い方はイロイロ



◀呼水のツボを天の湖で使うと天の水が汲めちゃうぞ



◀虹の子に天の水をあげると虹の橋をかけてくれるよ

主なモンスター達

全部で7つのエリアがあるこのゲーム。とても広いマップという事もあって、30種類ものモンスター達がウヨウヨ。あちこちで出没しては、マリア達を困らせるんだ。

だいたいのモンスターは、直接攻撃をしてくるんだけど、中にはマジックを使う強者もいて、倒すといっても一苦労。1つ1つエリアをクリアしてくごとに、敵の強さも増してくるし…うー前途多難！

右のデータは、初期のエリアによく出てくるモンスターをピックアップしてみたもの。まだまだかわいいもんだけど、これらのモンスターだって、けっこう手がかかるんだ。

しかし、マリアには"精霊"という、つおーい味方がいる事をお忘れなく。精霊の人数は全11人。中には、倒すと味方になってくれる大なめくじや、大蛙なんてのもいるんだ。これらの精霊達の特徴をよーくつかんで、じっくりと戦っていこうね。

ところで、このゲームの最終目的の"ホワイトライオン"。実はランプの精ツワナの化身だというウワサがあるんだ。さて真実はいかに！神秘的なラストも興味深いよね…。

ゾンビ



コボルト



スケルトン



オーク



ゴブリン



ボブゴブリン



ワーウルフ



クレイゴーレム



	HP	MP	攻撃力	ルビーの数	特徴
ゾンビ	4	0	2	7	●強い攻撃力はないので道具で倒せる
コボルト	6	0	2	8	●先攻されないように一発でしとめよう
スケルトン	8	0	3	10	●すばやいので、攻撃をかわされやすい
オーク	6	0	3	12	●見かけよりは弱いが道具では難しい
ゴブリン	20	0	4	20	●エリア1のボスキャラだ。慎重に攻撃
ボブゴブリン	200	0	12	120	●戦うと強いが、比較的逃げ易い敵だ！
ワーウルフ	12	10	8	15	●ニードルのマジックを使う嫌な奴だ
クレイゴーレム	180	0	18	110	●見ての通りの巨体ひたすら攻撃しよう

カセット／ナムコ／7月発売予定／¥5800（税抜き）

DRAGON NINJA



ドラゴンニンジャ

ドラゴンニンジャ、とはものすごいタイトルだ。売れ線の言葉を2つくっつけたこのセンス、なかなか恐るべきものがあると思いません？　思いついても、実際に使うのは勇気がいることと思う。パチパチ、エライ！

文／CB"トーワトリプル"成沢

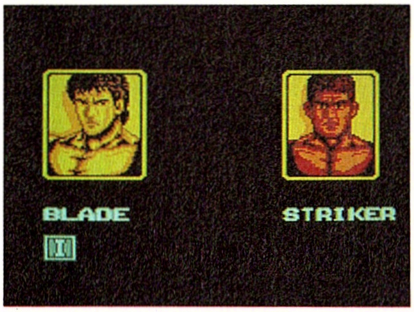
世紀末のアメリカが舞台のハード肉体派のアクションゲームだ！

19XX年、アメリカの大都市は「ドラゴンNINJA」と呼ばれる犯罪組織によって壊滅状態にあった。この事態にアメリカ政府は「ブレイド」と「ストライカー」の2人の対ゲリラ戦スペシャリストを出動させ、「ドラゴンNINJA」の鎮圧に当たらせた。2人の活躍で街は平和を取り戻したかに見えた。が、「ドラゴンNINJA」は大統領を誘拐し、街は再び混乱に陥ったのである。

このゲームは大統領救出を命じられた「ブレイド」と「ストライカー」の活躍する肉体派アクションである。



◀CIA捜査官風の上司に命令されて出撃だ！



ブレイド

学生時代、全米の大学を代表するフットボール選手だった。それゆえにスピード、技、体力のバランスがとれている。通常型のキャラだ

ストライカー

元マーシャルアーツの全米チャンピオン。パンチとキックの破壊力はブレイドを凌ぐが、体力的に少々劣る。一撃必殺型のキャラなのだ

鍛え抜かれた身体が最大の武器

2人の主人公の武器は鍛えあげた肉体のみである。凶器ともいうべきその肉体で並いる敵をやっつけていく。ずいぶん前からあったシステムだが、やはりストレートにアツくなれる。

2人の操り出す技はⒷボタンで決まる。敵との距離が近いとパンチ、遠ければキックという具合にだ。これらの基本技に、右で紹介する特殊技を組み合わせて進んでいくのだ。男の闘いに油断は許されない。常にいかなる技も出せるようにし、並いる敵をけ散らし進むのだ。



◀キックで1面のボスと戦う。確実に一撃ずつ攻撃！

特殊な攻撃



ジャンプキック

Ⓐボタン（ジャンプ）してⒷボタン（攻撃）。高い位置や遠い位置の敵に有効



後ろげり

✚ボタン左右どちらか＋Ⓐボタン＋Ⓑボタン。回転しながらの回しげり。敵をけ散らす



旋風脚

向いている方向と逆に✚ボタン左右＋Ⓑボタン。背後から忍びよる敵に威力を発揮する



気合パンチ

Ⓑボタン押しっぱなし→離す。強力なパンチだが、押している間は動くことができない

赤忍者のアイテムを使いこなせ

時々、赤い装束の忍者が襲いかかってくる。これといった特徴のある攻撃をする訳ではないので割合楽に倒せるだろう。その跡にはアイテムが出現するのだ！　全部で4種類あり、何らかの形で役に立ってくれる。しゃがんで下にパンチを打てば取ることができる。



▶赤忍者の動きは他の忍者と同じ。走ってくるだけだ

ドリンク



体力を5ゲージ分回復することができる。ありがたい

タイム



残り時間を5カウントだけ増やすことができる

ナイフ



攻撃力アップ。やられるまで持ち続けることができる

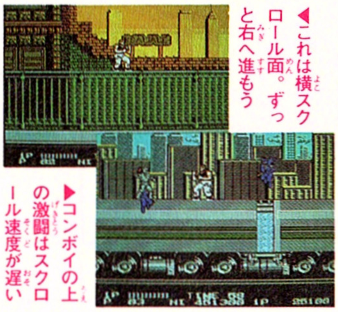
ヌンチャク



攻撃力がアップする上、遠くの敵も攻撃可能になる

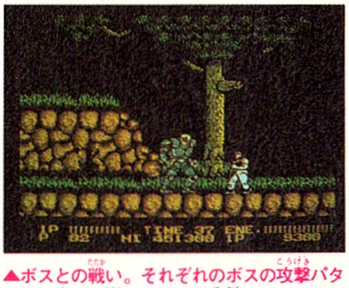
横スクロール＋ボスが基本構成

システムがよくあるタイプのものであったように、進行スタイルもよくあるタイプのものだ。右方向へどんどん進み、制限時間内にラストにいるボスキャラを倒せばステージクリア。ステージ2、5はコンボイや貨物列車の上での戦闘に（微妙にスクロールする）なっている。落ちるとダメージ！



◀これは横スクロール面。ずっと右へ進もう

▶コンボイの上の激闘はスクロール速度が遅い



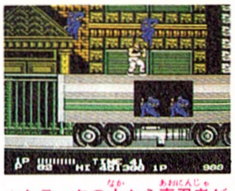
▲ボスとの戦い。それぞれのボスの攻撃パターンを読んで戦えばさほど手強くはない

全7ステージを一気に紹介！　使命完了を目指して闘い抜くのだ!!

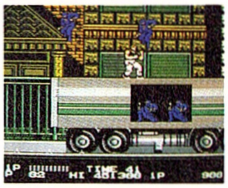
STAGE 1

すっかり人気のなくなってしまった長距離トラックコンテナの倉庫。ここにドラゴンNINJAのアジトがある。壊滅せよ。

ボスキャラはカルノフ！　神の下僕がいつの間にか悪になっていた！　炎が武器だ。



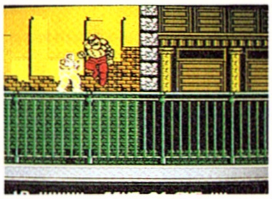
▲トラックの中から青忍者がどっと現れた。素早く攻撃！



▼棒術を使う忍者もいる。距離をおいて戦うのがいい



▲上下に移動して炎をかわせ

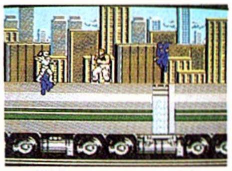


◀上がってくるところを気合パンチで狙い撃ち

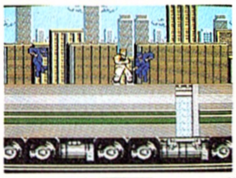
STAGE 2

巨大コンボイの上、ドラゴンNINJAどもは容赦なく襲いかかる。ここで転落するとダメージを受けてしまう。

ボス、ネーネイルとの闘いは地上で行われる。身軽な身体と手甲鉤が襲う。

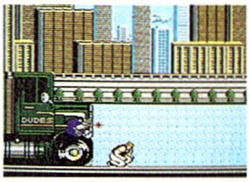


▼あまり動かずに、やってくる敵だけを確実に倒すのだ



▲白忍者のまきびしに注意
▼しゃがんでかわそう



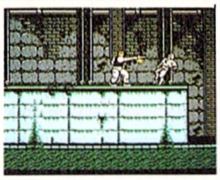


◀連結部分から落ちやすい。大ジャンプを！

STAGE 3

地下水道。闇の組織はここをも自分達の活動の場としていた。下水に落ちないよう気をつけて進まなくてはならない。

ボス、ハンゾウは分身の術で次々と迫りくる。

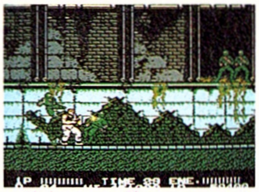




◀ナイフを使って戦っていけば心強い



▲この辺りまで進むと動きはじめる



▲分身はさほど強くないが、2体同時に襲ってくるのだ

STAGE 4

薄暗い森の中はドラゴンNINJAたちの格好の舞台。しかし、進んでいかなくてはならないのだ。忍者犬も鋭いキバを立て、襲ってくる！

ボスはアニマル。巨体から繰り出す飛びげりの餌食にならないように！

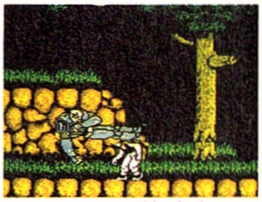




◀ふいに走り出す犬。ジャンプでよけよう



▲ファイアーマンも走ってくるだけ。スピードは割と遅い

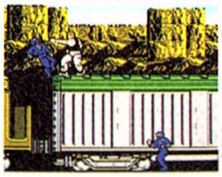


▲キックしてくる時は距離をおくのが定石。近いとこうなる

STAGE 5

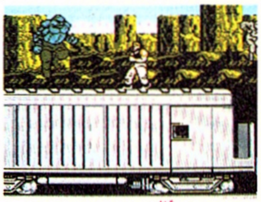
貨物列車の強奪を企てたドラゴンNINJA。阻止せよ！　列車の上に乗り、一味を倒すのだ。ただし、列車の上から落ちるとダメージを受けてしまう。気をつけろ。

ボス、キラージョーは鎖鎌を振り回してくる強敵だ。

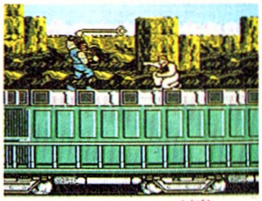




◀連結部がコンボイより離れている。注意！



▲カルノフゾンビも襲いかかる



▲ヒット＆アウェイで攻撃

STAGE 6

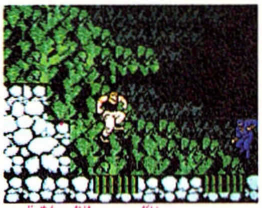
不気味さの漂う鐘乳洞。ここでは敵だけでなく、鋭くとがったつらら岩も降り注ぎ、行く手を阻もうとする。竹槍の罠にも注意しなくてはならないのだ。

ボスは昆坊斎。その名通り、恐るべき棒術を操る。





◀落ちてくる岩つららは色が異なる点に注目



▲地面の竹やりは大ジャンプじゃないとかわせない



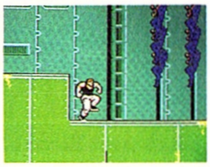
▲降りてきたところを攻撃しよう。深追いはしないように

STAGE 7

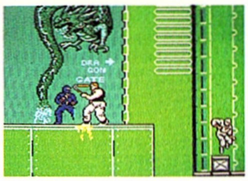
いよいよラストステージ。ドラゴンNINJAの本拠地だ。敵も総攻撃に加え、これまでのステージに現れたボスキャラたちがゾンビとなって次々と登場する。そして、最後に待ち受けているのは？　大統領の生死は？　緊迫のラストステージだ!!

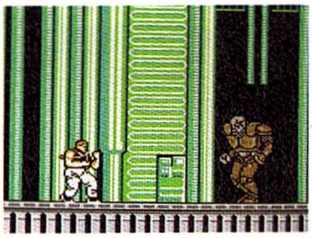


▶ドラゴンの絵がカッコイイが別に意味はない

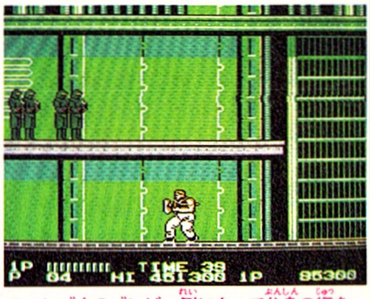


◀右上にいる忍者はスルスルと降りてくる。旋風脚で け散らすのだ





▼アニマルのゾンビがエレベーターから降りてきた。攻撃パターンは4面と同じ



▲ハンゾウのゾンビ。例によって分身の術を使う。大ボスまではもう一息だ！



カセット／ヘクト／7月14日発売／¥5800

IGO SHINAN

囲碁指南

最近はコンピュータのデータ記憶という機能を利用したソフトが増えているようだ。この囲碁指南も、過去の対局を見れる！というソフトになっている。それだけで、棋力があがってしまうんだから不思議だよなあ。

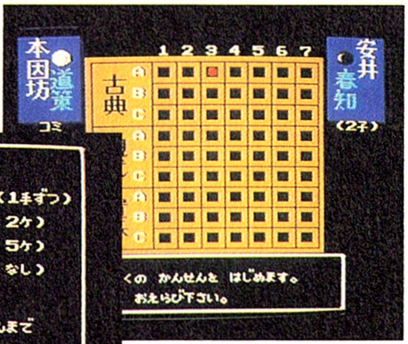
文／タイレル辻

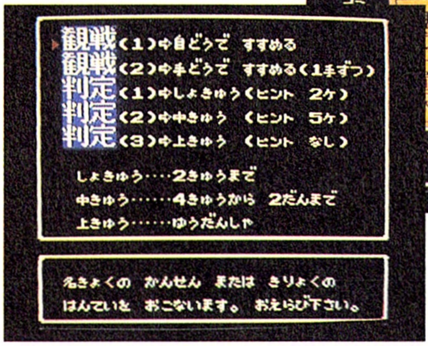
過去のデータを一手一手見ることによって棋力がアップしていく！

なんかインチキヤセ薬みたいな見出しになっちゃったけど、これはホントの話。碁とか将棋っていうのは、ある程度定石っていうのが決まっている。これはつまり、過去のデータや経験から、この状況ではこのように打つのが最良の手だってのがわかってるって事。碁は4千年の歴史があるっていうぐらいだから、それまでに蓄積されたデータも莫大な数になる。それを見ることによって、棋力を高めようっていうのが、このソフトの狙いだ。

最初は、観戦するか、判定するかを決める。観戦はただ見るだけ。判定は、次にどう打ったかを当てるようになる。初級では打つべき所を指すヒントが2ヵ所（つまりどっちかが正解）中級がヒント5ヵ所、そして上級がヒントなしとなっている。碁の基本ルールさえ知っていれば、初級ぐらいで遊ぶことができるんじゃないかな？　このように、名人や棋聖、本因坊の棋譜を実際に見ていくと、最初はなぜそう打つのかわからなかったものが、だんだんと、こう打つべきだ、というのがわかるようになっていくんだ。これぞコンピュータの威力が発揮されているところではないだろうか？　囲碁の力を高めたいと思ってる人は、是非とも一目見てもらいたいソフトなのである。

▼判定モードでは、正解率でプレイした人の級・段を判定してくれる。ただし、正解率なので正確な判断材料にはならない





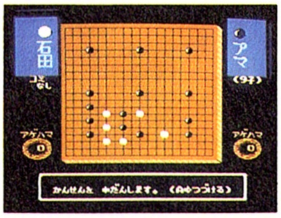
▲これだけの戦いを見ることができる。解説がない棋譜の本といえるけど、棋譜の量は1冊の本より多いぞ

碁って、なにをやってるんだかわけわかんない、という人のために…

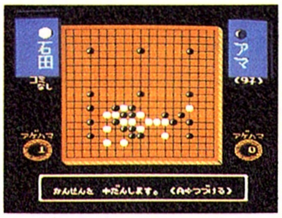
それではここで、碁を知らない人のために、打てないまでもなにをやってるんだかわかるように説明しましょう。

一番わからないのが、碁って何を目的に戦っているんだろ？　という事でしょう。碁は、空き地を多く取る、というのが目的なんだ。空き地っていうのは、自分の色の石で囲まれた、石が置かれていないところの事。石が置いてあるのは得点にならないんだよ。

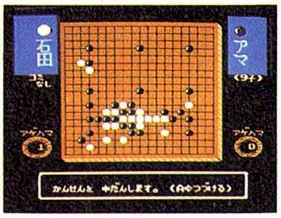
目的の次はルール。四方を囲まれた石は取られてしまう。自殺手は打てない。千日手防止のために、取られた石をすぐに取り返せない、というのがあるんだ。ルールはこれだけ。勝った負けたは、自分の持っている空き地の数で決まる。単純なものほど奥が深いという典型的な例が碁なのであろう。テレビの碁などで、どっちが空き地を多く持っているかがだいたいわかれば、キミも碁の世界に入った事になるぞ。



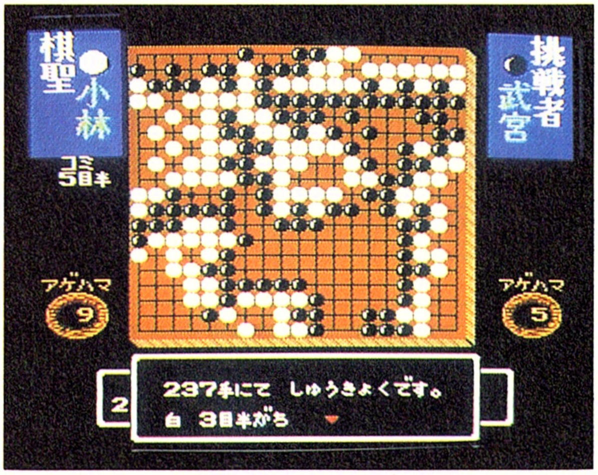
◀石でカベを作って、領土を作ればいいというのが基本ルールだ



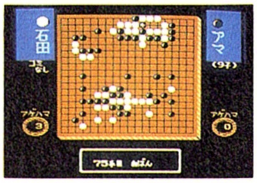
◀ハンデによって見た目は黒が有利だけど、だんだんと白が食い込んで来た



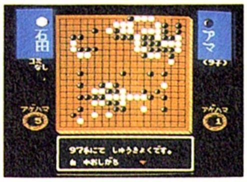
◀いきなり白が下中央にカベを作った。右と左の黒は分断されてしまったのだ！



◀右の小林対武宮の結果。盤上では黒がやや押している形になったが、取られた石とコミ（白に対するハンデ）によって負けてしまった。ヒマがあったら数えてみよう



◀右上で、白に囲まれた黒石4つが取られようとしてるところだ

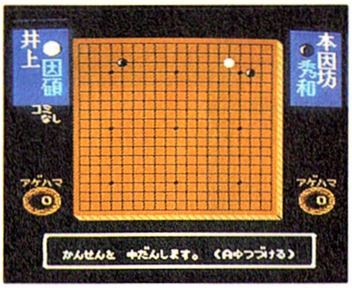


◀初めは有利だった黒も、下と右上、中央もとられようとしている

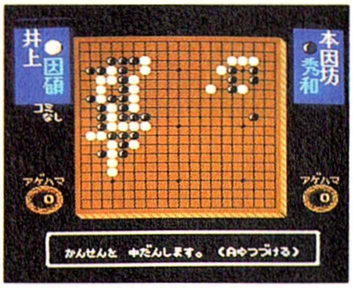
因碩 VS 秀和 古典

古典の碁というのは、棋譜が残っている名勝負の事だ。昔は、今のように棋聖とか名人はなかった。今でもある本因坊というのはあったけどね。本因坊は、その名の通りお坊様の位のこと。昔はお坊様というのはたいへん位の高いものとされていた。その位が名になっているぐらいだから、碁というのがどれだけ昔から行われていたかがわかるね。

さて、今回選んだのは、本因坊秀和対井上因碩だ。昔の棋譜を見ていると、まだまだ定石が確立されていないのがよくわかる。ま、情報がなかったせいもあるんだろうけどね。序盤、白が上の方で戦いをいどんできた。しかし、結局は、黒が右下を抑えてしまった事が敗因となってしまったようだ。

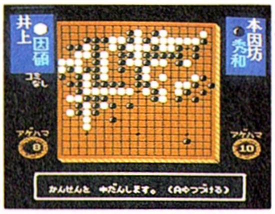


▲現代では４スミに打つのがエチケットだけど、古典ではそうはいかないらしい

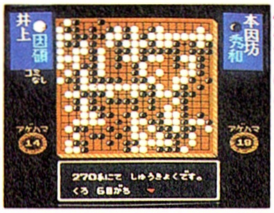


▲全体に打たず、一部分で徹底的に戦っている。白が上中央を抑えて、やや有利


◀と思ったら右から黒が伸びてきた。白は地を減らしちゃったね


◀中央を攻められたあとの処理のまずさで、左上を攻め取られてしまった

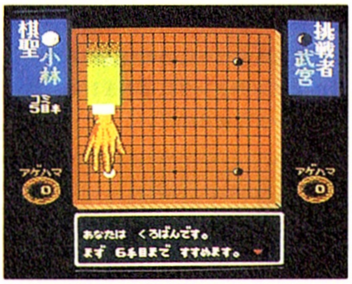

◀なんとか白も、中央で取り返し、微妙な戦局となってきた


◀うーむ、左下と右下の戦いに勝てばなんとかなったんだろうけど……

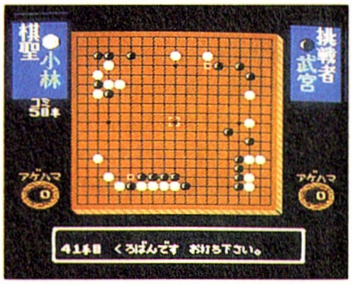
小林 VS 武宮 現代

現代モードは、その名の通り最近の名勝負を集めたモードとなっている。古典と違って、上位タイトルも名人、棋聖、本因坊となった。そうそう、ノーベル賞作家川端康成の作品「名人」は、この碁をあつかった作品なので、是非とも読んでもらいたいものだぞ。最近はタイトルの中でも、名人と棋聖はタイトル移動がひんぱんにおこなわれているけど、本因坊はあまり移動したって聞かないね。昔からあるのに上位から３番目の位置にあるせいなんだろうか？

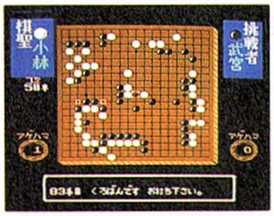
その、本因坊となる武宮と棋聖小林の戦いは、知ってる人ならとっても興味ある戦いの一つとなっているであろう。とっても個性のでている棋譜になっているぞ！

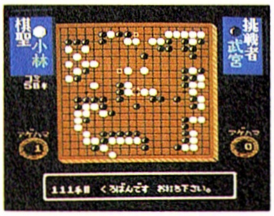


▲武宮と小林の戦いがみれるというのは緊張するものがある、うん



▲ここでつなぐというのはどうも……。しかし上の方の情勢もきにかかるし…


◀切りを抑えるためにつなぐ。その上の石が弱いんだよね


◀体勢は中央を仕切る黒と、スミを仕切る白、というようになってきた

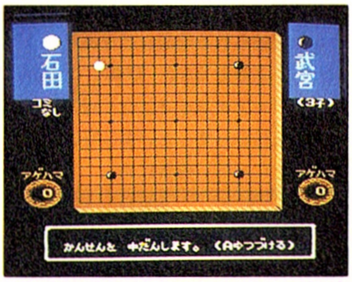

◀中央の白石をこれ以上伸ばさせないために打ち込んでいく


◀黒としては、左上で多く取られすぎたのが気になる情勢となってきた

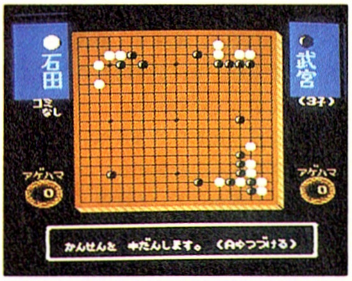
石田 VS 武宮 置碁

置碁というのは、段の違う人どうしが戦うときに使われるものだ。自分より下の段のレベルにあわせて、最初から低い人の石がいくつか盤上に乗せてある。これを置碁というんだ。碁というのは先手必勝なゲーム。だから後手にはコミというハンデが付けられるんだけど、それでもたらない場合に石を置いた状態から戦うようになるんだね。だから、碁は棋力の違う人同士でも気軽に遊べるものになっているんだ。将棋で言う、飛車落ちとか、角落ちといったところだ。

普通はプロ対アマの戦いなんだろうけど、ここでは石田と武宮というめずらしい戦いが再現されることになる。石田も武宮も、同じ本因坊のタイトルを持ったという事になるんだけどね。



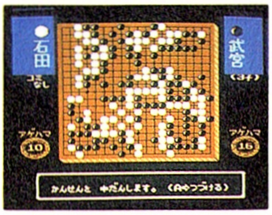
▲ハンデをつけるため石を３つ先に打たせる。コミと違いがわかるかな？

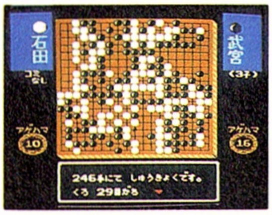


▲端は、そこから敵がやってこないので有利だが、詰められる危険性もある


◀最初はいい勝負をしてたんだけど、コウ取りに走→

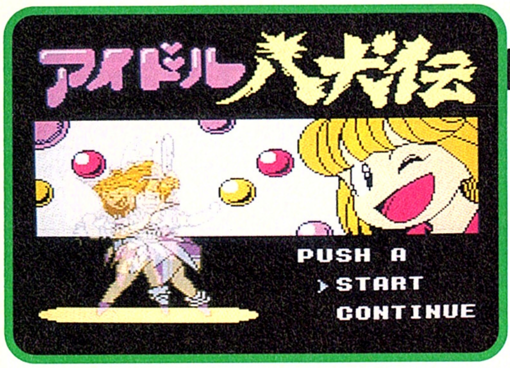

◀りすぎて、白の全体の包囲網が見えなくなっている


◀中盤は地合を崩される一方。反撃すらできない


◀初盤の戦いのまずさがそのまま結果になった

カセット／トーワチキ／8月下旬発売予定／¥6000（税抜き）

IDOL HAKKENDEN



アイドル八犬伝

実在のアイドルをネタにしたゲームは多いけど、この「アイドル八犬伝」は1人の少女がアイドルになるまでの物語なのだ。ムズカシイゲームばかりが多いとお嘆きのそこの小学生のお嬢ちゃん、おひとつイカガ？

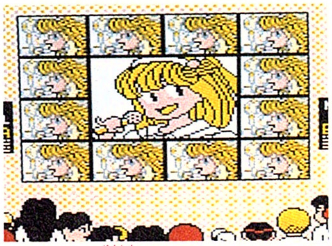
文／ジミー内田

アイドルバリバリサクセスストーリー

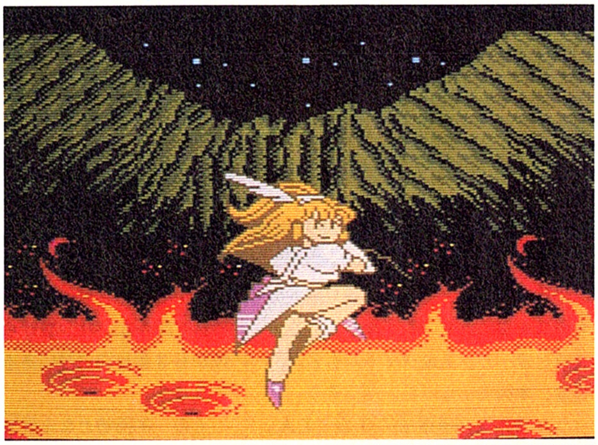
小、中学生の女の子のファミコンユーザーって、一体どれくらいいるんだろう？ 詳しい数は分からないけど同じ世代の男の子と比較して、極端に少ないわけでもないよね。なのにその年代の女の子をターゲットにしたゲームは、それ程数が多くはない（最近、「光ゲンジ」モノが出たね、そう言えば）。SLGや「スーマリ3」みたいなアクション、乱戦ぎみの野球ゲームなんかは女の子にはちょっと、とっつきにくいんじゃないかな？

この「アイドル八犬伝」はそんな女の子たちにオススメの1本。1人のごくフツーの女の子が歌と踊りとニッコリ笑顔（？）を武器に世界のアイドルスターになってしまう、私の子なら誰しも夢みるサクセスストーリーAVGなのだ。

謎解きにしても難解な部分は無く、シナリオの趣向にマッチした軽快なテンポでゲームが進むので、やっていて素直にストーリーにのめり込めるのがヨイ。エンディングにはおまけのカラオケモードもあるのだ。

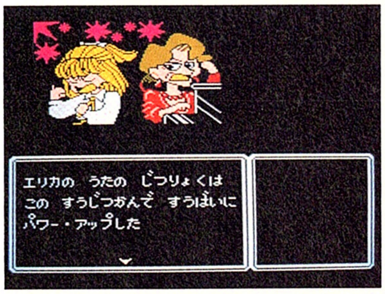


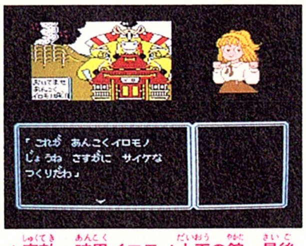
▲独特なタッチのグラフィックはとても新鮮。エリカの百面相的（？）表情の変化も見ものだよ



▶エリカは世界にとどろくスーパーアイドルを目指すのだ!!

▼アイドルへの道は遠い。修業にはげむのだ





▲宿敵・暗黒イロモノ大王の館。最後の決戦は敵陣へ突入するのだ！

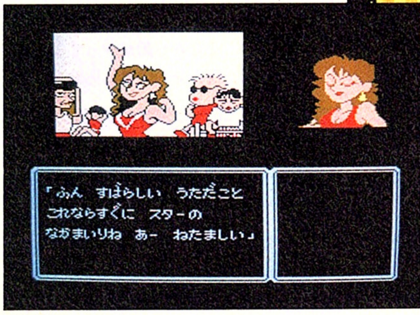
全5章からなる物語

ゲームはプロローグ、第1章・仲間捜し、第2章・歌手修業、第3章・デビュー曲捜し、第4章・暗黒イロモノ大王との対決、最終章・解決編という構成で進む。セーブは短かめのパスワードによって行われる。

各章に盛り込まれてるイベントのおもしろさもさることながら、ユニークなタッチで描かれている登場人物の豊富さも見逃せないところ。グラフィックもキメ細かく、キレイだ。

ゲームをやる上で一つ注意して欲しいところは、終盤になるとYES、NOの選択を迫られる場面などがあり、うっかりミスるとBAD END、エリカはスーパーアイドルではなく暗黒イロモノ女王になってしまいましたとさ、てなことになる。慎重にネ。





▲第3章ではイロモノ大王の手下と戦い、デビュー曲を手に入れる

◀一歩間違えば、エリカはイロモノ女王に…。第5章はシビアだ！

STORY ストーリー

財産相続で揺れる大財閥の西園寺家。当主のおばばは3人の孫娘に「この3カ月間、全力で自分の名を上げる仕事をして見せよ。それを見て1番器量の優れた者に全財産を譲る」と宣言した。大いにハリキる超エリートの姉2人だが、なんの取り柄もないミソッカスのエリカにできることは…「そうだ！エリカには歌がある！」。さっそくエリカは芸能界に飛び込み、国民的アイドルスター目指してガンバルのだが、そこは裏も表もある芸能界。足を引っ張るヤツもウヨウヨ。その1人が芸能界に巣くう暗黒イロモノ大王なのだ。エリカを誘惑し、イロモノタレントにしようとするが、果たしてエリカはスーパーアイドルの階段を昇れるか!?



▲西園寺家当主のバアさまの言葉。全てはここから始まったのであった…



▲女性実業家と天才学者。2人の姉は強敵だ。われらがエリカちゃんは…

7人の仲間を捜し出せ

アイドルになるための第１歩は、自分を売り出す手助けをしてくれる７人の仲間を捜し出すことだ（エリカを入れて「八犬士」なのね）。７人それぞれ全く違った個性の持ち主で、なんと全員女の子（１人はオバサン）。

捜すのに苦労するところはあまりない。最初のうちは星占いの星美ちゃんがビシバシヒントをくれるからね。でも仲間全員捜し出してもゲームはそこからがホンバンなのだ。それぞれ一芸に秀い出た仲間たちの助けを借りながら暗黒イロモノ大王と対決だ!!



▲真実一郎にアドバイスを受ける。デビューのために７人の仲間を捜し出すのだ

星美



１番目の仲間として加わる。真実一郎の孫娘。星占いを特技とし、他の仲間たちがどこにいるのかを占ってくれる、頼りになる女の子。

ヤヨイ



株式相場を読むことにかけては天下一品の才能を持つ。エリカをアイドルとして売り出すのに必要な資金を稼ぎ出してくれる仲間なのだ。

ミサオ



天才コンピュータ少女。パソコンを使っての情報収集や複雑な計算が必要な時に活躍する。関西弁がスゴ味がある、気の強い女の子だ。

茶畑ヤチヨ



エリカの歌声に惚れ込んで仲間に加わった敏腕プロデューサー。業界では"カオ"で、彼女の名刺はかなり強力な武器になるのだ。

ミドリ



女だてらに暴走族のリーダーを務めていた。バイクのテクニックとケンカのウデでは右に出る者はなし、という思わずタジタジ、のコワーイ女の子。

江戸川ムラサキ



花火職人の若親分という、男まさりの女の子。火薬の扱い方は職業柄、プロはだし。ここぞ、という場面で特技を発揮して手助けをしてくれる。

モモミ



Ｆテレビの中で知り合う、芸能人追っかけ少女。芸能界に関してはかなりの情報通。エリカがスターになった時のファンクラブの会長かな？

真実一郎



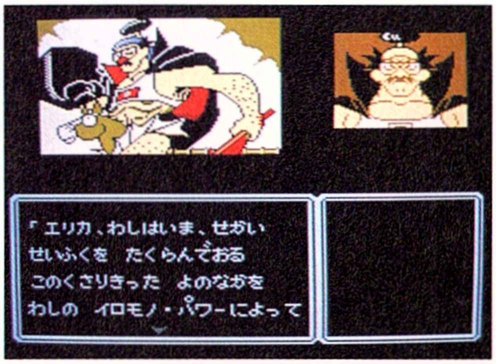
物語の最初に登場して、エリカに芸能界入りのアドバイスをする芸能評論家。星美のおじいちゃまなのだが、それ以外は謎の人物である。

イロモノ大王登場!

海千山千のツワモノが右往左往、まさに百鬼夜行の芸能界の舞台裏に今日も渦巻く陰謀のカゲ。そんな芸能界（どんなのだ、そりゃ）に飛び込んでいったエリカを虎視眈々とネラッているヤツ、それが暗黒イロモノ大王だ。

その配下に多勢のイロモノタレントと抱える大王は、エリカを自らの支配下に置き、イロモノタレントにしてしまおうと目論んでいるのだ。

仲間を集め、歌の修業を積んだエリカは、最後にこのイロモノ大王を倒さねばならないのだが、第４章のイロモノ城内でのイロモノ四天王との対決はまさに圧巻(!?)。「タジロマサシ」や「ワレナベトオル」などの思わず吹き出しもんのキャラが登場して笑わせてくれる（この人たちをイロモノというのはチト、シャレになりませんなあ…）。四天王を倒し、いよいよ大王との直接対決になると、なんとそこには意外な事実が…。けど、それは見てのお楽しみ。



▲コイツがイロモノ大王だ!! これでもかとばかりにイロモノしてるその姿には圧倒(?)される。大王のカンロクと申しましょうか



▲イロモノ四天王の１人、タジロマサシだ。部屋の中でもしている、サングラスに謎が



▲ほとんどガマガエル、て感じの四天王の１人、ワレナベトオル。こいつは強敵だぞ



▲あれっ、なにやら見たような…。四天王の１人のこの人物、どこかで会ったかな？



▲ヤモリミユキ。しっかりイロモノ化されちゃって…。本人これ見たら怒るだろなあ

カラオケモード

エンディングまでたどり着いた人はなんと、カラオケができてしまうのであった!! 歌詞は画面の下の方に出てくるので、IIコントローラーのマイク機能を使ってエリカと一緒にハモれるぞ。クリアした人へのオマケだね。



▲豪華なエンディングが楽しめるぞ



▲でも、男が１人でゲーム解いて歌ってもチト、ムナシイな…

Wizardry®

コミック版・ウィザードリィ

■石垣環・作■ベニー松山・協力

第１巻・邂逅編



定価880円(税抜き)

第２巻・死闘編



定価880円(税抜き)

第３巻・黎明編



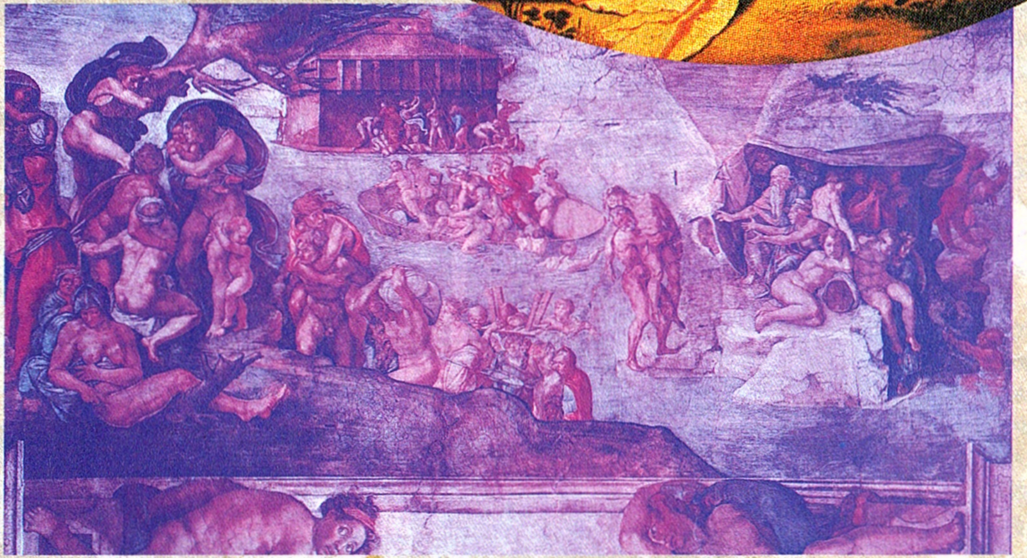
定価900円(税込み)

魔導士ワードナの正体は？狂王トレボーとの関係は？そして魔除けとは一体何であったのか？　迷宮のすべての謎がここに明かされる！

すべてのウィザードリィ・マニアを興奮の渦に巻き込んだコミック版・ウィザードリィ、全３巻ここに完結。

(6月15日発売予定)





ウィザードリィのソフ





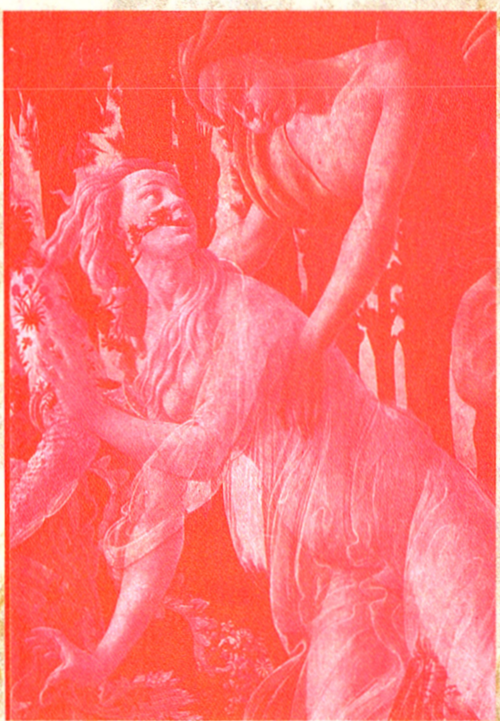
ウィザードリィ(Ⅰ・Ⅱ)のすべて

■ベニー松山＋ベント・スタッフ著



定価1200円(税込み)

マップ、モンスター等の各種ゲームデータを，斬新，かつ科学的に編纂した待望の一冊。「ウィザードリィの世界観」「キャラクタの先天的能力と後天的能力」「城塞都市と迷宮の構造学」等，興味深いゲームの背景解説も収録された。圧倒的な情報量と，壮大なイメージを誇るウィザードリィは，この本でなければ解き明かされない。本誌連載中の『ウィザードリィ友の会』併載。





小説ウィザードリィ
隣り合わせの灰と青春

■ベニー松山・著



定価980円(税抜き)

文芸評論家各氏から賛辞が寄せられた，新世代が書いた新世代のためのコンピュータエンタテイメントノベル。主人公スカルダの思索と成長は，筆者のそれであり，ウィザードリィファンのゲームキャラへの感情移入そのものである。

ト の 中 に は 神 が い る 。

書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。03-234-4621

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

E-Nin
G-Nin

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

「ポートピア連続殺人事件」/●1985年11月●エニックス●ROM●5,500円～ファミコンには、キーボードがないけどコマンド選択形式にして、うまく解決してた。3D迷路の処理もなかなか。当時"MONSTERS SURPRISED YOU"の意味を何人の人が理解できただろう。～『Beep』(6月号・52ページより抜粋)

Q-94 中立の奴を見直したボク

●中立。僕は昔中立を「ハッキリしない奴」と思っていた。パーティーの中にも中立は1人だけだった。しかし今は違う。全ての者と分け隔てなく接することのできる者だと思う。「この世の上に立つのは神だ」と言う人もいるが、果たして神は全ての者の支持を得る事が可能だろうか？　確かに善と中立は支持するだろうが悪は支持しないだろう。悪魔も然り、善がついてこない。だから神と悪魔の2つがあり、この世の上にどちらとも立っているが、さらにその上に立つ者がいるとすれば、それは中立の神か悪魔のような存在(何て言うんだろ？教えて)だと思う。

(大阪府・KAI)

㊙ウーン。たまに出てくる神と悪魔の話ですか？

L-95 シテンノーを考えてみた

●うんちゃっ。どもこんちは。ぼくはウィズをやりおえたあと、四天王というのを考えました。フラック、マイルフィック、グレーターデーモン、バンパイアロードというのが四天王です（ボスふくまず)。IIで考えたのは、アークエンジェル、アークデーモン、ポ　レ、ミフネといったところです。他にも強いのはいますが、一応こんなとこですね。また他のがあったらよろしく。

(京都府・てらんご)

㊙力作だけどさー、四天王のことを四天皇って書くのやめてよ。何のことかと思うぢゃないか！

I-96 また見っけ街の中のウィズ

●数日前、私は街でPO'LE美容室という所を見つけました（マジ)。戸口にフィーンドは立ってないし、ムチを持ったネーチャンもいないし、ワイン倉庫に店主がいるわけでもないけど、なぜかうれしくなった私です。ほのぼの。

ちなみに私は今「トレボーのG.W」というファンタジー（？）小説を書いています。休日を利用して臣下と供に旅行に出たトレボーが各地で引きおこす大騒動。けどラストは感動モンですよ。よろぴく。

(住所・氏名不記)

㊙ぜひガンバッて小説を完結させてください。

K-97 来た来たデータチェック

●みなさんお元気でしょうか。私は、いきなり"バタフライナイフをよく出すテキ"について調べてみました。どうぞごらん下さい(100本出してもらいました)。

BEST 3		
1位	ジャイアントマンティス	49本
2位	バーグラー	31本
3位	サイクロプス	20本

というワケです。これはおわかりの通り6階の敵です。意外とバーグラーが持ってたりします。ちなみにこのソフトは3月出荷の物です。

(山梨県・出瑠混田ル)

㊙狙いすましたようなペンネーム。

I-98 ウィズの世界不思議発見!!

●不確定名が、何故か「黒装束の男」のマスターニンジャ。(どう見ても赤だよ)

10分以上見ていても、なかなか垂れてこないバンシーの髪。(スーパーハードのムースを使用しているのだろうか)

ポーズをとってるとしか言いようのないクルセイダー。(戦う気があるのだろうか)

横向きでも戦闘可能なガスト。

SMの真髄は炎のムチだと言いたげなアークデーモン。(「女王様とお呼び」)

(青森県・ハーン・ララス)

㊙最後の2行はよっぽどカットしようかと思った。思うのは簡単だけど、実行に移すのは難しい――という人生の縮図を今見たところ。

I-99 ドキッ。テレビに宿屋の音楽が

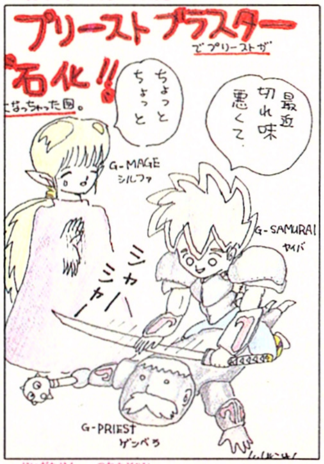
●(とっくに)去る5月3日憲法記念日、それと何の関係があるのか知らないけど、6時からＮＨＫイブニングネットワークで動物園の特集のようなものをやっていました。何気なく見ているとどこかで耳にしたような曲が…む、まさかこれは…!?　たしかにその曲は「ウィザードリィ～冒険者の宿」だったんです!!　スーパーマリオやドラクエの曲がＴＶで使われてるのは聞いたことがあるけどウィズははじめて。(しかもＮＨＫ) ＮＨＫにもウィズフリークがいるのかもしれないぞ。

(三重県・勇武僧魔)

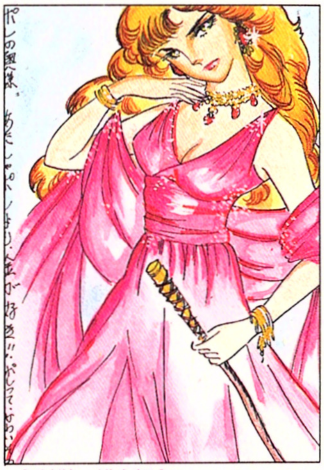
㊙いるにキマってるでしょ。



▲岩手県・村上政光



▲新潟県・常角弘


▲埼玉県・竹間悦子

Wizardry

AVG・RPG

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

おたすけQ&A



天地を喰らう

平成元年もそろそろ中間点にさしかかろうとしている。あっという間の半年、と思う人は年をとった証拠だったりして。年をとるごとに時間がスピードを増していくのは、やはり時間は相対的なものだと、へんに納得してしまう。ゲームだって同じことで、プレイしているときはアッという間に時間が過ぎるのに、つっかえてしまったときはなかなか時間が進まない。そしてその時間のつまんないこと。そんな時間の解消に、しばしゲームを離れて、どうぞQ&A。

ファミコン探偵倶楽部PART.2



ファミコン探偵倶楽部PART2 Q&A

“ファミ探2”がついに発売されたネ。今回は、丑美津高校を舞台にした「うしろの少女」の幽霊の秘密に迫るんだ。でも捜査の基本を忘れないように！

■任天堂■前編・発売中、後編・6月21日発売予定■各￥2600(税込み)

Q 警官がどいてくれません どうすればいいの？

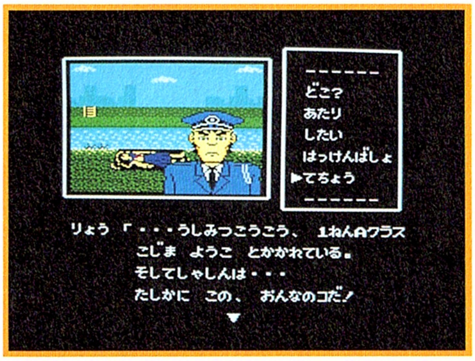
A まず、死体周辺から探してみよう！

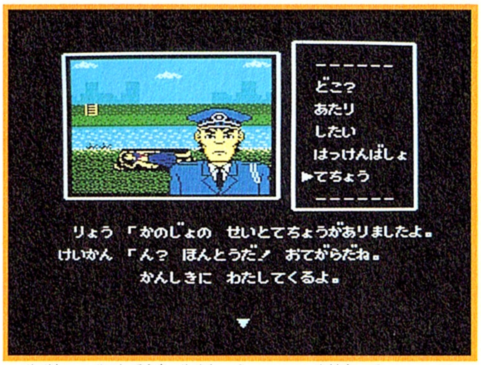
警察からの電話で、さっそく死体のある河原へ行ったのはいいが、そこに警官が立っている。死体を見たいといっても「いくらキミが探偵でもだめだ」と取り合ってくれない。しかし、死体を見ないことには、それが自殺なのか他殺なのかもわからないわけだ。そこで、この警官をどこかへ行ってもらうようにすればいいわけだ。この警官と何度か押し問答していると、警官は「死体の発見現場くらいなら調べてもかまわない」といってくる。そこで、その現場を調べてみると、きっと生徒手帳が発見できるはず。この生徒手帳は殺された女の子のもの。これを警官に見せると、鑑識に見せるといって警官はその場を離れることになるんだ。そして、鑑識の声がして「キミに検死をしてもらうことになった」といってくれることになる。



◀警官と会話をしていると死体の発見現場くらいなら調べてもかまわないよとOKが出る。

▼死体の発見現場を調べてみると、生徒手帳を発見することができた。この手帳は死体となった女の子のものであった！





▲発見した生徒手帳を警官に見せると、鑑識に見せると言って、警官はその場を離れることとなる

▶そして鑑識の人間が来て、検死をするようにと言う。これで死体を調べられるのだ。





▲死体となって発見された女の子だ。首に何か巻きついているのがわかる。指カーソルを使って調べてみよう

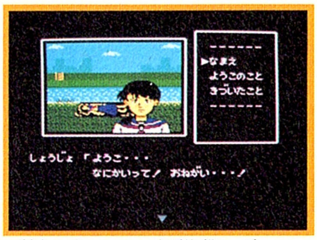
▶右の写真にあった首に巻きついたものをとりのぞいて調べると、絞殺の後が！これで殺人事件であることが判明した。ポケットを見てみると、どうやら生徒手帳が入っていたらしいこともわかる。



Q 検死しているのですが 死因がわかりません？

A 横たわった女の子の 首に注目してみよう

鑑識の人の勧めで、さっそく検死へ。画面は死体のアップになる。この死体が事故死なのか自殺なのか他殺なのかを調べることが、ここでの最大のポイント。警官は事故死だといっているが、そうではなさそう。前号のゲーム紹介の欄では「明らかに自殺」となっていたけど、これは“他殺”の間違いでした、スミマセン。では、どのような捜査をすれば他殺であるという確証がつかめるかということだけれど、死体の首に注目してみよう。よく見ると、首に黒い影が見える。調べてみると、髪の毛がまとわりついていることがわかり、これを取り払うと首に絞められたと思われる跡が！これで明らかに他殺であることが証明されることになる。そして少女の声がして、この死体のアップ画面から抜け出ることになるわけだ。この少女が橘あゆみ、そして死体の女の子・小島洋子の担任が出現して事件は新たな段階に進展していく。オフィスに戻ると、空木探偵は別の場所で殺されて川に投げ込まれたらしいと推理する。



▲検死が終わると、突然少女が現われる。そして「洋子……何とか言って！」と叫ぶ



▲突然出現した女の子は橘あゆみ、死体となった小島洋子の友人である。そして担任の日比野達也も現われる



▲いったん空木事務所へ戻る。空木探偵の推理では、別の場所で殺されて、川に投げ込まれたらしい

Q 小島洋子の自宅の次はどこを捜査するの

A 洋子の見た夢についてしっかり聞いてみると

死体現場から空木探偵事務所へ戻ると、現場で出会った橘あゆみが訪れ小島洋子について、聞くことが出来る。そして、実際小島洋子宅へ行ってみようということになる。小島宅では母親の秋江が応対してくれる。母親に対する事情聴取が雑だと、次にどうしていいのかわからなくなってしまうのである。「ようこのこと」と「きづいたこと」のコマンドを使って、洋子のことについて根ほり葉ほり聞いてみなければならない。すると、洋子が見たという夢について、母親は話をするはずだ。この夢の話が出るとあゆみがその話なら心当りがあるといいだすのである。



▶空木にうながされて、小島洋子の家へ行くことになった。



▲小島洋子の母親の小島秋江だ。彼女の話から、洋子が学校のろうかを歩いていて、後ろから声がするという変な夢を見ていたことがわかった。この夢が殺人事件に深くかかわっていくこととなるのだ

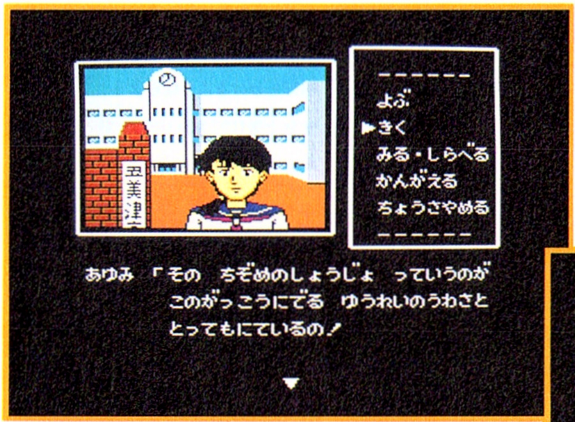


◀小島洋子の母親の話を聞いていた橘あゆみは、心当りがあるので学校へ行こうと言いだした

Q 学校の前で行き詰まってしまいました

A そこにいる生徒と話をしてみよう

あゆみは、洋子の見た夢が学校で噂の幽霊「うしろの少女」と関係があるといって彼女が通う丑美津高校についた。ここであゆみはどこかへ行ってしまい、一人取り残されてしまう。ここで姿は見えないけど、生徒A、Bが登場する。この生徒A、Bにこれまでにわかっていることについて聞いてみなければならない。とくに、学校に出るという「うしろの少女」の噂について聞くと詳しく教えてくれるはずだ。さらに、学校のことについて聞くと、「学校で昔のことを知っている人がいるとすれば駒田先生」という。駒田先生は美術の先生であるということを聞いたら、美術室へ。



▲小島洋子が見た夢というのが、学校でうわさになっている幽霊によく似ているとあゆみが言う。ということで彼女の通う丑美津高校へやってきた。学校でそのうわさの調査をしよう



◀校門で生徒に話を聞くと、以前自殺した生徒がいたとのこと



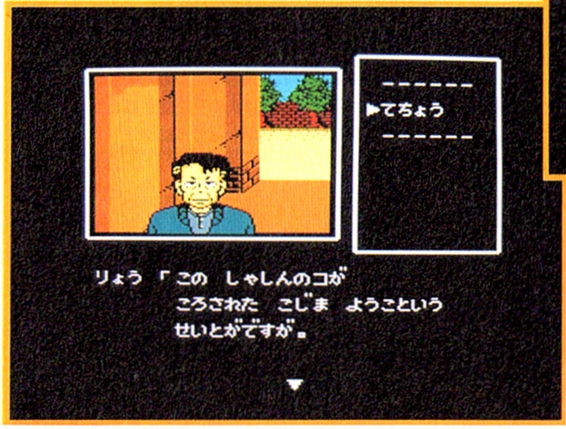
▶自殺した生徒について知るには、学校に古くからいる人に聞いてみること。美術の駒田先生が知っていそうだ

Q 旧校舎にはいったい何があるのですか

A 用務員の田崎敏夫と出会うはずだよ

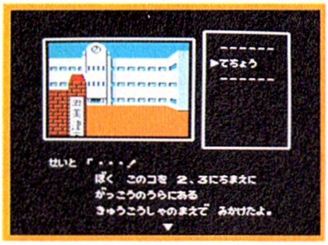
美術室へ行った後に、ふたたび校門の前へ戻って生徒たちと話をすると、2、3日前に洋子らしい人間が旧校舎にいたところを見たという証言を得ることができる。そして、うしろの少女のことを調べていたらしいということも。というわけで、旧校舎へ向かうが、そこに何があるのかはまだわからない。壁がちょっと変かなと思う程度。あるいは用務員がいるかもしれないけど、口をきいてくれない。そこで一度事務所へ戻ってみるといい。空木探偵が、警察から預かってきたといって洋子の生徒手帳を渡してくれる。これを持って旧校舎へ向かうときっと用務員は話にのってくるはずだ。

▼生徒の話から、洋子はここ旧校舎にいたらしいことがわかった。ここには用務員の田崎敏夫がいる。彼に洋子の写真を見せると、彼はなぜか動揺し始める。彼は洋子についてなにか知っているのでは……



▶彼が美術の駒田先生である。さすがに昔のことをよく知っているので、しっかり聞くように





◀校門で生徒と話をすることによって旧校舎に行ける

天地を喰らうQ&A

カセット ■カプコン■発売中■¥5900(税抜き)■カセット

いよいよ佳境に入ってきた天地を喰らう。今回は中間地点にさしかかるシナリオ4をメインにしたQ&Aだ。ボッカイ城を攻め、キシュウ城にいる袁紹ファミリーを討ち、平和をとりもどすまでをバッチリQ&Aしたからネ！

Q ナンヨウ城の次はどこへいけばいいの

A ボッカイ城で袁紹が弟の敵を討とうとしている

ナンヨウ城でみごとに袁術の首を取ることに成功したら、城内で人々と話をしてみる。と、1人の男から「劉封さま、ボッカイの大守・袁紹が弟のかたきを討つためいくさの準備をしているようです、お気をつけてください」との情報を得ることができるはず。そこで、こちらからボッカイ城へ乗り込んで征伐してしまうんだ。その前にナンヨウ城内で装備とアイテムを整えておこう。特に銅仙丹と招魂丹はけっこう使うことになると思うので用意しておいたほうがいい。

さて、ボッカイ城はナンヨウ城の東に位置していて、ナンヨウ城の上にある橋を渡る途中、袁紹らに攻撃される。ひょっとしたらここで1人武将が倒れるかもしれないが、敵は一方的に攻撃して引き上げて行くので、すぐナンヨウ城へ戻って戦力を整えればいい。ただし、この時、呂布は劉備軍を裏切って袁紹側についてしまう。ボッカイ城では呂廣、審配、高覧が待ち構えている。彼らはかなりの武力を誇っているぞ。

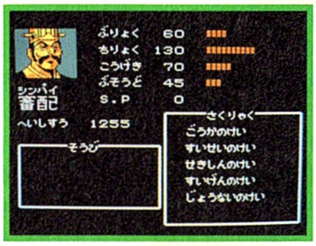
▼ナンヨウ城を出て橋を渡ろうとすると、袁紹、郭図、文醜、顔良、呂布に迎え討たれるのだ



▼ここがボッカイ城。ナンヨウ城の橋を渡って東へと進んで来るとここへたどりつく



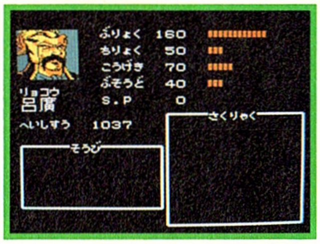
▼3人の武将のうち、策略を使うのが審配である。最初のターゲットを審配にするのも戦術の1つといえる





◀ボッカイ城では呂廣、審配、高覧らの攻撃を受けることになる。敵の兵力は3人とも1000前後を誇っている。総攻撃では勝利は難しい。1人ずつ的をしぼって攻撃をかけるようにしよう

▼兵士数1037を誇り武力130と3人中最強なのが呂廣だ。強い相手から倒していくのも戦法の1つである





◀ボッカイ城内の人は、橋の前の女の子がどいてくれないので向う岸へ渡れないと嘆いている



▲ボッカイ城内にある橋の前に女の子が立ちはだかっている。彼女は「徐庶様にお会いしたい」と言うばかり



▲女の子は徐庶を探しているようだ。城内の人の情報によると徐庶は役人に追われているため単福と名乗っているらしい

▶徐庶を連れ戻ると、女の子は橋の前からどいてくれる。これで向こう岸へ渡れるのだ



Q ボッカイ城内の橋の前の女がどいてくれません

A 徐庶をつれてこないとどかないよ

ボッカイ城の戦いに勝利して、城内に入ると質問のように橋が架かっているんだけれど、その前に女の子がいて向う側へ渡らせてくれない。女の子は「ジョショさま、ジョショさま」というばかり。ジョショとは徐庶のこと。彼を連れて来ればいいんだけれど、徐庶とは誰か。もうちょっと聞き込みをすると「彼は今、役人に追われて単福と名乗っておる。徐庶すなわち単福じゃ」との情報を得る。さらに、西の洞くつに単福という浪人が住みついているそうじゃという話を聞くことができる。

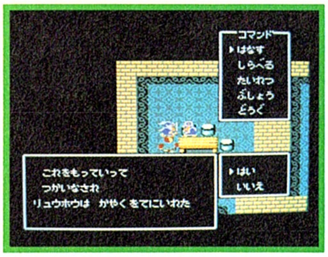
さっそく西の洞くつへいって徐庶を連れてこよう。彼を連れていくと彼女は横へ移動して橋を渡ることができるようになるから。

橋の向こうでは袁紹がいる場所や次にいくべき砦についての情報を得ることができるはずだ。

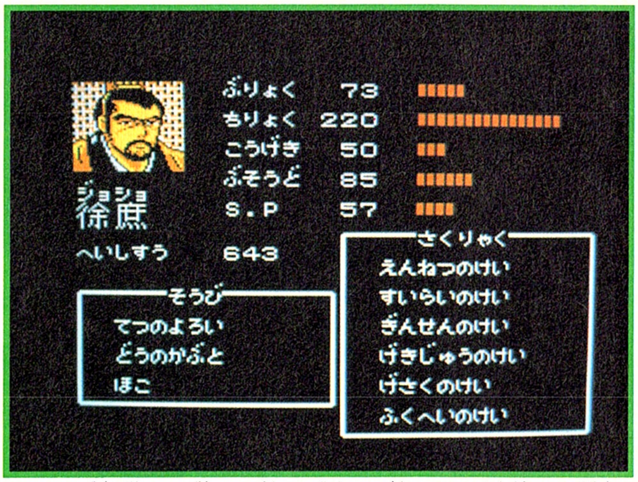
Q 徐庶を救出するにはどうしたらいいのですか

A 火薬で岩石を破壊して助け出すんだ

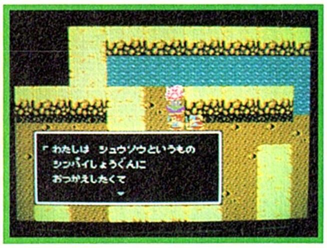
ボッカイ城の西にある洞くつの中を散策してみると、徐庶らしき人物を発見することができる。しかし、その人物へつながる通路にはデカイ岩が2個あって、行く手を阻んでいる。このままでは、徐庶を救出することは不可能なわけだ。では、この岩をどかすためにどうしたらいいか。これが質問だけど、そのためには火薬で爆破すればいいんだ。その火薬、持ってなかったらもう一度ボッカイ城に戻って、城の中をこまめに歩き回る。すると、以前会ったことのある水鏡先生と再会することができるはず。彼は洞くつはふさがれていただろう、これを持っていって使いなされ、と火薬をくれるんだ。これで、岩を破壊できるネ。この洞くつでは徐庶のほかに周倉を仲間に入れることができる。周倉はけっこうな戦力を保持しているので、パーティーに彼より弱い者がいたら交代させるといい。また、徐庶は橋を渡るためばかりでなく、戦力もありまた策略にも長けているので、戦士としてあるいは軍師として大いに力を発揮してくれるはずだ。



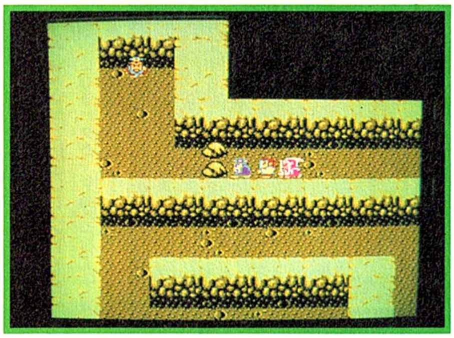
▲ボッカイ城内を歩いていると水鏡先生と再会をはたす。彼と話をしていると、これを使えと言って火薬をくれる



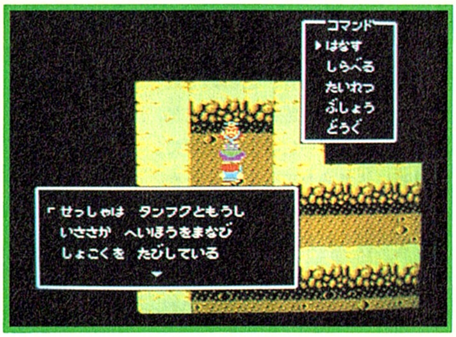
▲徐庶はご覧のように兵士数643、武力73、知力がなんと220を誇る知将である。徐庶は策略にも長けているので軍師としてもその力を発揮してくれる戦力なのだ



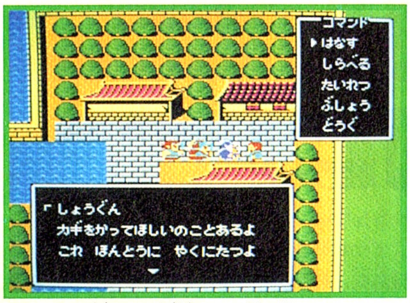
◀ボッカイ城の西にある洞くつの中に周倉がいる。周倉は武力215、兵士数506を保持するなかなかの武将である。仲間に入れよう



▶徐庶がいる所へ行く通路に2つの岩があって、行く手をはばんでいる。この岩をなんとかしないと彼と会えないゾ



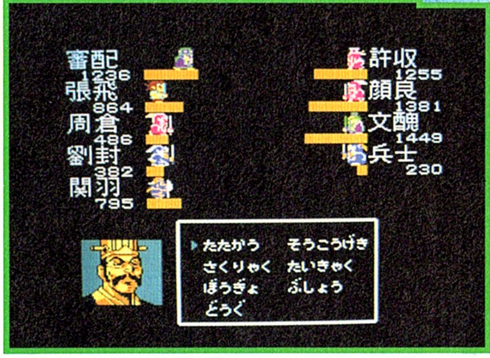
▶岩を火薬でふきとばして単福＝徐庶との会見。彼は兵法をまなび知力に富んでいる。さっそく女の子に会わせよう



▲ナンヨウ城にいる商人らしき男と話をすると、カギを買ってほしいという。金4000とちょっとボッているき気もするが、ちゃんと買っておくのだ



▲ボッカイ城での情報から、東に新しい砦ができたことを知る。それがここジョウザンなのだ



▲ジョウザンにいる敵武将の許収・顔良・文醜が待ち受けている。許収は知力、顔良と文醜は武力に優れているゾ

Q ジュウザンにいる女の子を助けたいのですが？

A 銀のカギはナンヨウ城で売っているはずだ

ボッカイ城で得た情報にしたがって、東に新たにできたという砦ジュウザンへ行くと許収、顔良、文醜という3人の強者が待ち構えている。いずれも兵士数一千人を越えている。これは戦術を練って戦わないと危ない。基本的な戦法としては、1人に的を絞って1人ずつ確実に倒していくのがベター。炎熱の計などを使ってザコどもを倒ししまうのもいい。そして最後は総攻撃でいっきに全滅させるんだ。

さて、こうして砦に入ると、そこに柵の中に入れられた女の子を発見することができる。この柵から出すには銀のカギが必要であると、彼女は言うのだが、そのカギはどこにあるのか？　実は、カギはナンヨウ城にいた男が持っているんだ。場内の北東の隅にいる男と話をすると銀のカギを売ってくれる。金四千とちょっと高いけど、お金はだいぶ貯まっているはずだからすぐ買えるネ。



◀この砦の中にとらえられている女の子は銀のカギで助け出すことができる。ナンヨウ城で買ったカギを使おう

Q コウソウ城で出会った趙雲を仲間にするには？

A 趙雲の妹を助け出していないとダメなのだ

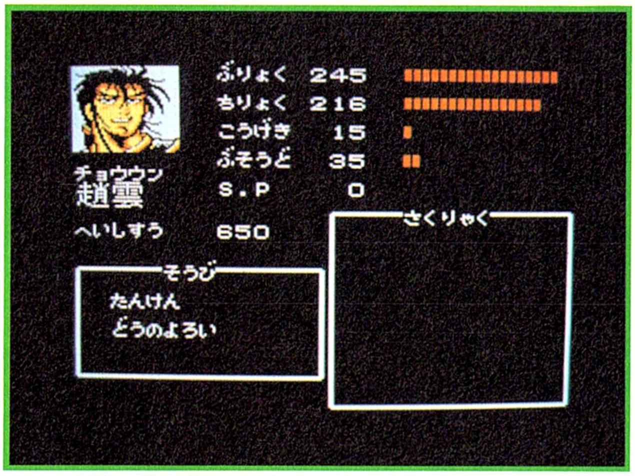
袁紹のいるキシュウ城へ向かう途中にあるコウソウ城で、質問のように趙雲と出会うことになる。彼は仲間に入れると非常に大きな戦力となる武将だ。だから必ずパーティーに加えたいのであるが、どうしたら仲間に加えることができるのか？　これはジョウザンで女の子を助けていればすぐに仲間にすることができるはずである。ということは、質問者は女の子の救出をパスしてここへきてしまったということになるね。だから、もう一度ジョウザンへ戻って女の子を救出してください。彼女は趙雲の妹で、助けると趙雲に宛てた手紙を託される。この手紙を見せると仲間に加わってくれることになるから。

さて、パーティーは七人まで参加可能なんだけれど、この時七人で行動していると趙雲を仲間に加えてもパーティーに参加できずに、編成所に入れられてしまう。だから編成所のある城でメンバーの入れ替えを行うんだ。そんな時のために、城へ戻ることができる神行の札を用意しておくと便利なのだ。



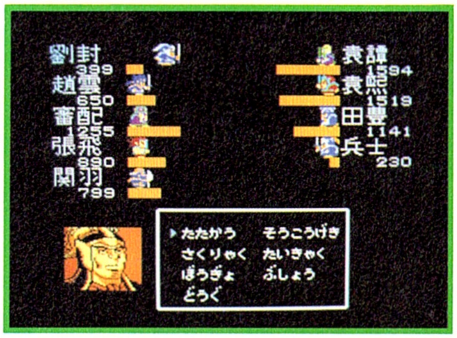
▲ジョウザンにいた女の子は実は趙雲の妹なのだ。助けると趙雲への手紙を託される



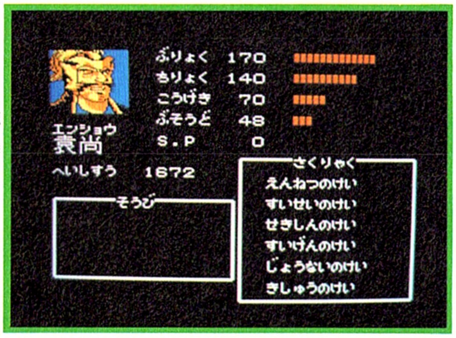


◀コウソウ城の手前に趙雲がいる。彼は袁紹の下で働いていると言う。しかし手紙を見せてやると劉封軍に参加する意志表示をするのだ

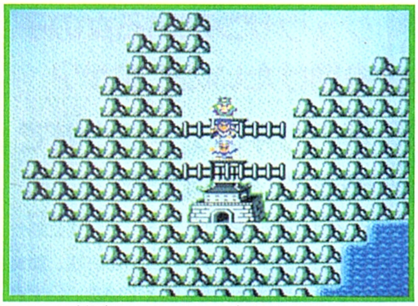
▲趙雲は武力245、知力216を誇る強力な武将だ。もしパーティーがいっぱいで編成所送りされてしまったら、ナンヨウ城へ戻ってパーティーに参加させよう



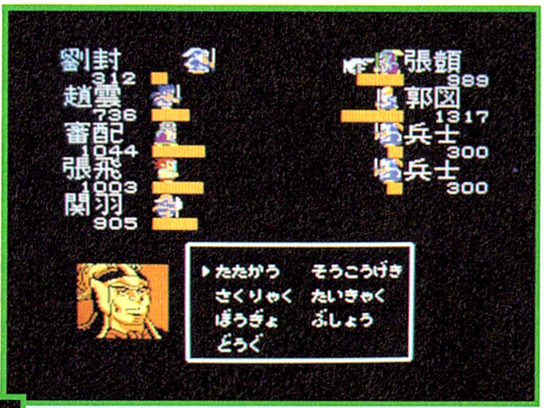
▶趙雲を仲間に入れてコウソウ城へのり込むと袁譚、袁煕、田豊との戦いとなる。3人とも策略も使える武将なのだ



▶コウソウ城内で話をしていると袁尚との戦いになるハズだ。その前に宿屋で兵力などを回復しておこう



▲ここが袁紹がいるキシュウ城だ。ただ、城内へ入るためには2つの砦を突破しなければならない。そして最後にひかえている袁紹までの道のりはきびしい



▲第2の砦にひかえているのが張頜と郭図の2人。この2人と戦う前に、最初の戦いで傷ついた武将を銅仙丹などを使って直しておこう。張頜が策士、郭図が戦士だゾ



▲まず最初の砦にいるのが馬延と呂翔だ。馬延は策略を使い、呂翔は武力150を誇る武将である。しかし、このあたりは軽く勝利しないと次がシビアになる



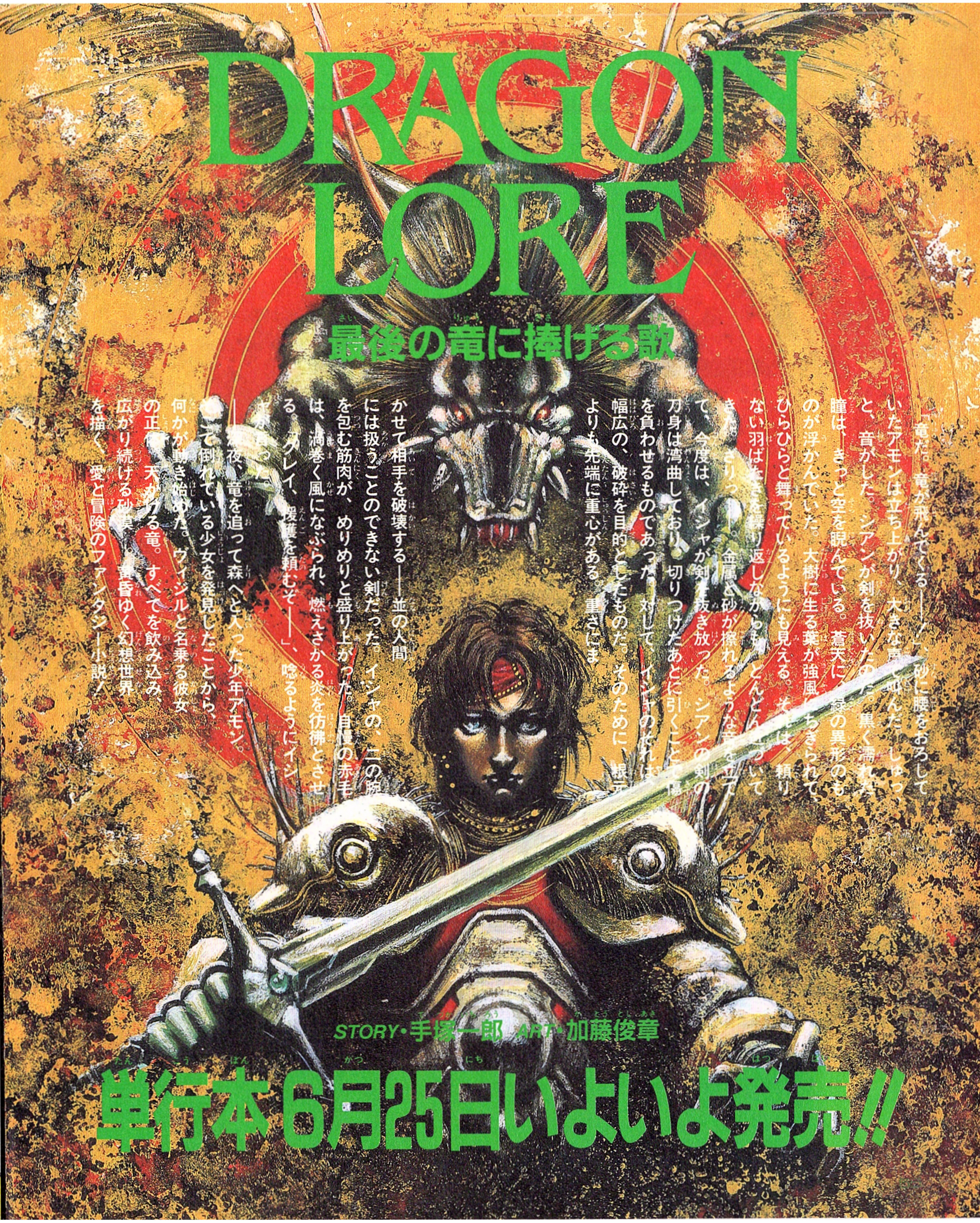
◀そしてキシュウ城の袁紹軍との戦い。戦法としては策略の銅仙の計で戦力回復を計りながら戦ってみよう

Q キシュウ城の袁紹の攻略法を教えてください

A 戦力を整え助け合って戦うんだ

キシュウ城にいる袁紹にまでたどりつくまでには、2つの砦を越えなければならない。最初の砦には馬延と呂翔が待ち受けている。次の砦が張頜、郭図。この2つの砦でてこずると最後でやられてしまう。では、まずここでどう戦うかというと、策略を使わずに1人1人確実に倒していくこと。1つクリアしたらアイテムを使って傷ついた戦力を回復させる。こうして最後に控えている袁紹軍まで策略を温存して戦うのが最短でベスト。しかも、策略は攻撃ではなく銅仙の計でメンバーの戦力回復のために使いたい。それほどに袁紹、袁術、張郃、沮授、呂布の連合軍は強い。これを見てわかるとおり袁術はなんとここまで逃げてきていたのだ。

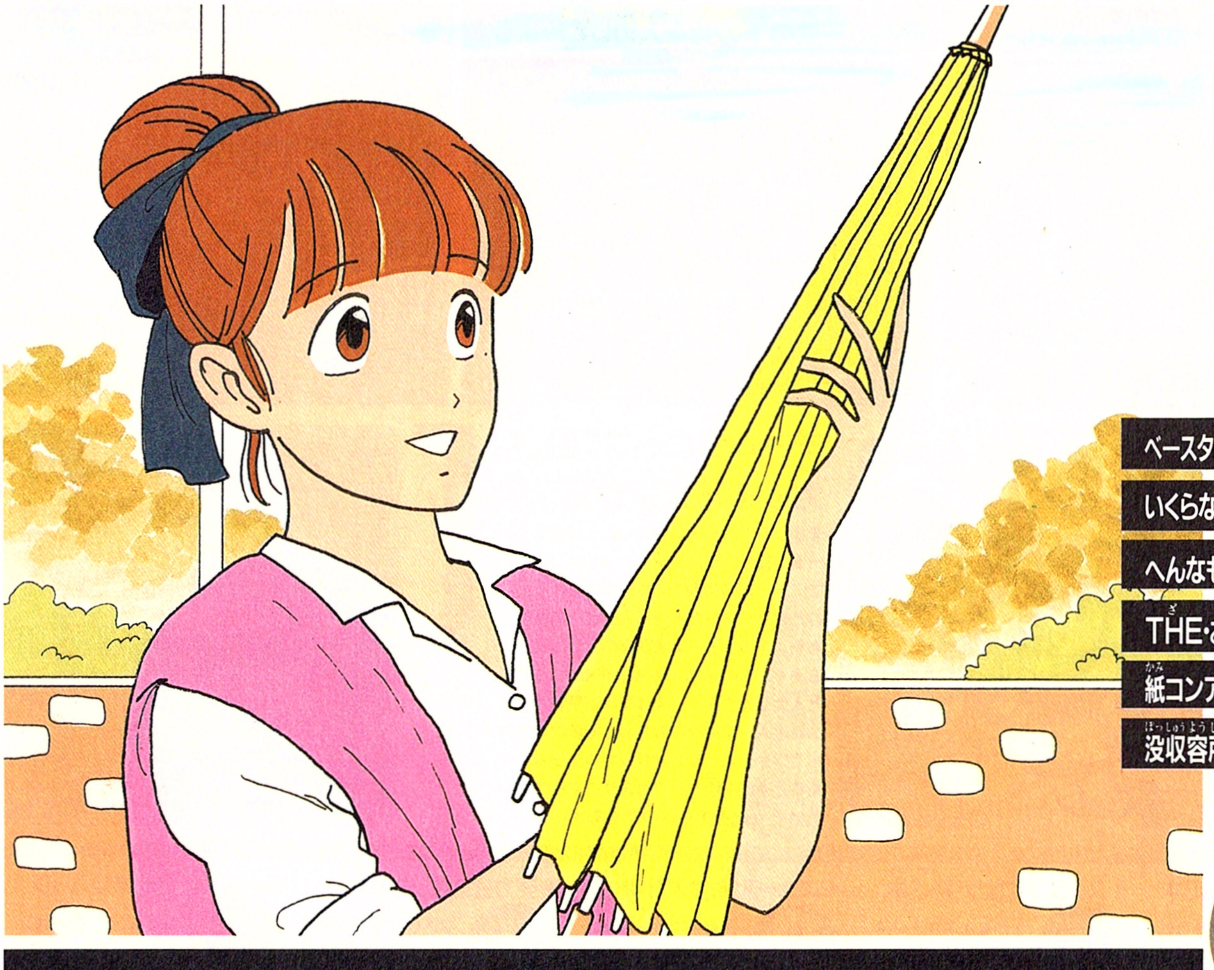
さて、最短で倒すには劉備軍もそれなりにレベルを上げてないといけない。万一、戦力がかなり劣っていると見たら、いったん城に戻って戦力の立て直しをしてからふたたびアタックすればいい。ちなみにレベル17で勝つことはできたが。


DRAGON
LORE
最後の竜に捧げる歌
「竜だ。竜が飛んでくる——」、砂に腰をおろしていたアモンは立ち上がり、大きな声で叫んだ。しゅっと、音がした。シアンが剣を抜いたのだ。黒く濡れた瞳は、きっと空を睨んでいる。蒼天に、緑の異形ののが浮かんでいた。大樹に生る葉が強風にちぎられて、ひらひらと舞っているようにも見える。それは、頼りない羽ばたきを繰り返しながらも、どんどん近づいてきた。ぎりっ——。金属と砂が擦れるような音を立てて、今度は、イシャが剣を抜き放った。シアンの剣の刀身は湾曲しており、切りつけたあとに引くことで傷を負わせるものであった。対して、イシャのそれは、幅広の、破砕を目的としたものだ。そのために、根元よりも先端に重心がある。重さにまかせて相手を破壊する——並の人間には扱うことのできない剣だった。イシャの、二の腕を包む筋肉が、めりめりと盛り上がった。自慢の赤毛は、渦巻く風になぶられ、燃えさかる炎を彷彿とさせる。「グレイ、援護を頼むぞ——」、唸るようにイシャが言った。
——その夜、竜を追って森へと入った少年アモン。そこで倒れている少女を発見したことから、何かが動き始めた。ヴィジルと名乗る彼女の正体は天かける竜。すべてを飲み込み、広がり続ける砂漠。黄昏ゆく幻想世界を描く、愛と冒険のファンタジー小説!
STORY・手塚一郎 ART・加藤俊章
単行本6月25日いよいよ発売!!

BUG-BOY CLUB

♪どほして、どほしてボ〜ク〜た〜ち〜わぁ、であってしまぁ〜たぁのだぁろぉ〜♪　必本名物バグボーイクラブの始まりどわぁ!! てめーら、まちがってても読み飛ばすんじゃねえぞ! ホラ、そこの立ち読みしてるヤツ、おまえだおまえ!

窓の外は雨。気分が沈みがちな梅雨の午後は、思いっきり盛り上がってみたい!



Vol.12

ベースタ&ダウンタウンの大ス



女の子ばかりのオリジナルチームだっ!!

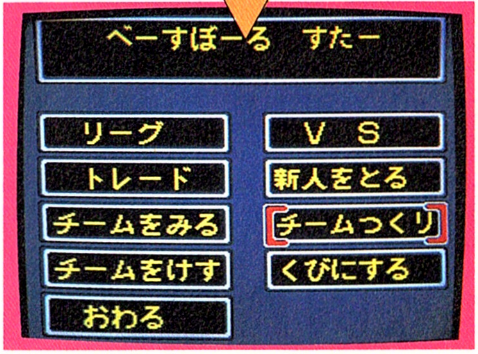
トレード無用!! 新人なんかいらない!! 最初から女性だらけ!!

ベースボールスター

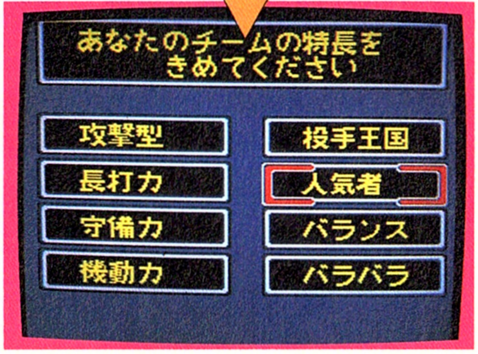
SOFT 5

今号のトップニュースっ!! 『ベースボールスター』が発売されて、まだ1ヵ月もたたないとゆーのに神奈川県・城戸誠特派員からスゴい特ダネが送られてきました!! オリジナルチームをつくると普通なら男だけのむさくるしいチームができちゃうハズ。ところがどっこい、このワザを使うと見事なくらい全員がオンナ、女、おんな!! FHチームのエースらむちゃんをトレードしようとして、くやし涙を流した人もハッピー気分満開!! やりかたはメンドいけれど、キミだけの女の子チームがつくれると思えば、少しばかりの苦労はなんのその。そのうえ、名前入力だって自由自在。“みぽりん”“しずか”“なんの”“ゆい”“りえ”なんて選手名をつけて、どっぷりミーハー気分にひたりましょ。

❶まずは“チームつくり”にしてから



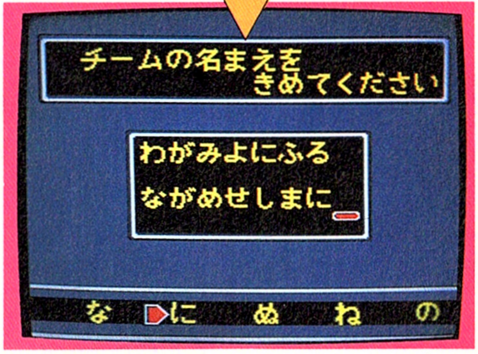
❷特長はもち“人気者”しかないっ!!



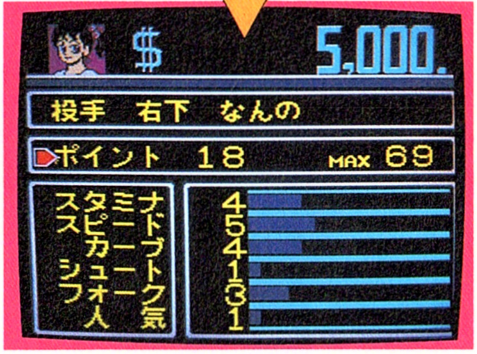
❸チーム名がミョーな質問になってる!

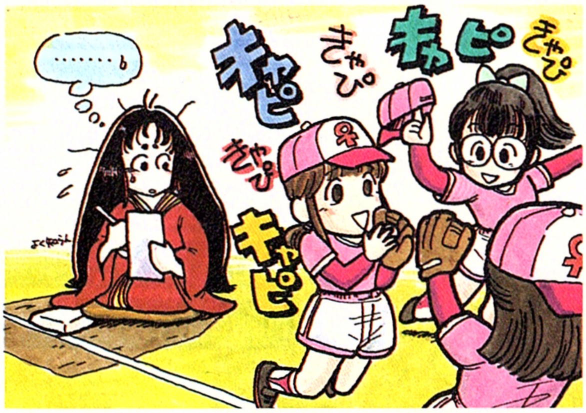


❹あの短歌の下の句を入力してみよう



❺おおっ!! 女の子チームの誕生だ!!



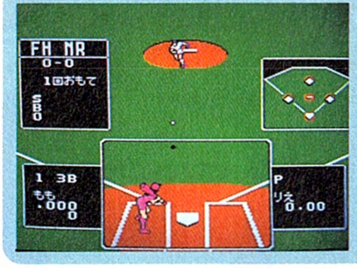


チーム名のトコロに入力する14文字がミソ!!

⬆オリジナルチームをつくるんだから、トーゼン❶のように〝チームつくり〟にする。で、チームの特長を決めるわけだけど、このときカーソルを4回〝人気者〟にあわせよう。するとチーム名が❸のように出てくるから、〝わがみよにふるながめせしまに〟と入力し直すんだ。実はコレが平安時代の女流歌人、小野小町の有名な短歌の下の句ってワケ。あとは、オリジナルチームをつくるときの手順をいつも通りにやっていくだけで女の子チームのできあがり!

女子リーグ戦もOK!

女子チームをたくさんつくれば、女子リーグ戦だってできちゃうゾ! 盛り上がり必至!?



⬅み〜んな人気者チームだから勝てば収益金もガッポリ入る!!

★特ダネ賞にはソフト5本

SOFT 5 すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本

SOFT 3 なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本

SOFT 2 使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本

SOFT 1 なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ



おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

今回もぞくぞくと㊙ニュースが報告されたゾ! なかでも驚きなのは『ベースタ』の大ワザ!!



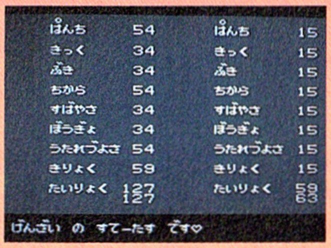
お金がMAXだっ!! パワーアップもラクチン

ダウンタウン熱血物語

宮崎県・木川田源一特派員から入った報告!! なんと、ゲームの最初っからお金が999,990円になってるとゆーメチャクチャお得なワザなのだ!! これだけお金を持ってりゃ、くにおのレベルアップはカンタンにできるし、高額アイテムだってバッチリ手に入る。ダメージをうけたら、すぐにショップに入って体力回復すれば死ぬなんてことはまずないぞ。持ち金を気にしながらの買い物は現実だけでイイ。ゲームの中では思うぞんぶん買っちゃおう!!

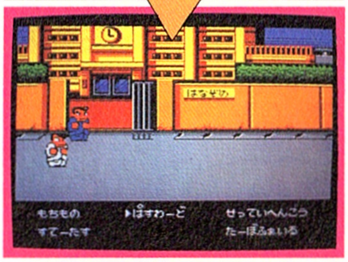
お金を使ってレベルアップだっ!!

➡体力の上限値は127で、それ以外は63。ガンバってアップ

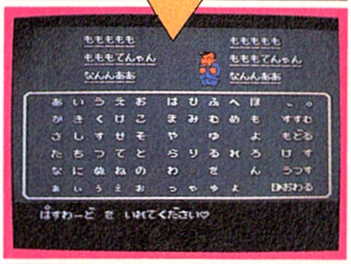


パンチ・キック・気力・体力などのステータスは、買い物をすることによってレベルアップするのは知ってるよね。いちばん最初の花園商店街で、たらふく食べて上限値をアップさせておこう。その後の戦いがグッとラクになることまちがいナシ!!

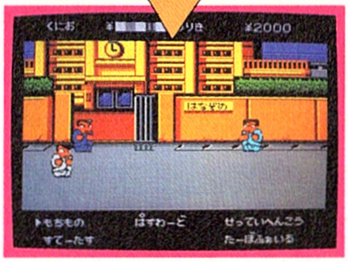
❶1Pでも2PでもOK



❷ターボファイルは無用!



❸持ち金がバグるケド…



❹すぐにMAXだぁっ!!



⬆ゲームが始まったらパスワード画面を出し"うつす"にして、すぐ"おわる"にする。リキも同じ操作をしよう。再スタートさせてお金がバグってれば成功。この金でパワーアップだ!!



なぞの店大発見!! お得アイテムが5つも!

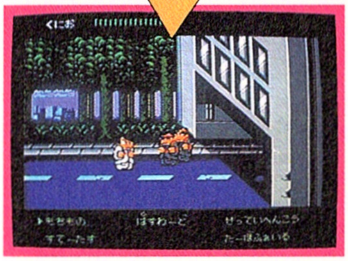
ダウンタウン熱血物語

ソフト発売当初からウワサのあった"なぞの店"が北海道・内海文三特派員によって発見されましたっ!! 場所はマルカ運送ビルの中。売ってるモノは超強力なものばかり!! ただ、ちょっと値段が高いから、上のワザでお金をためてから来るとイイかもね。どんなアイテムが買えるかは、下の表を見てくれればOK。それぞれの名前が、なんとなくRPGのアイテムっぽい!?

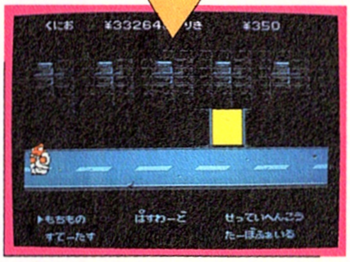
●なぞの店で買えるアイテムはコレっ!!

名前	価格	効果
すらいむきらー	10000	武器→+30、気力→最高、体力上限→+20
めるへんのつえ	20000	力→最高、打たれ強さ→最高、気力→最高、体力上限→+20
にじいろのはね	10000	防御→+30、気力→最高、体力上限→+20
しあわせのボタン	10000	パンチ→+30、気力→最高、体力上限→+20
いんてりめがね	2000	力→+20

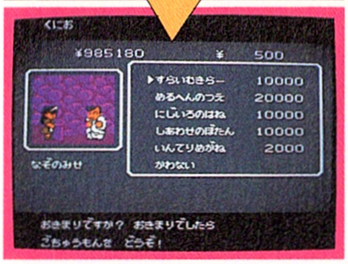
❶マルカ運送ビルへGO!



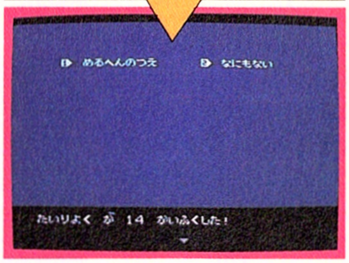
❷暗闇の中にトビラ発見



❸店の中はHな雰囲気!?



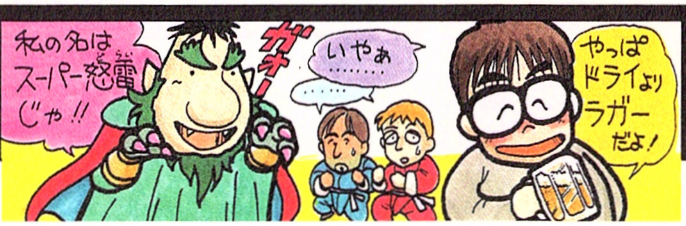
❹使うととってもお得!!

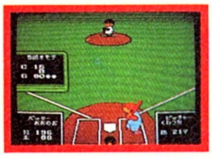


⬆まずは、マルカ運送ビルの中に入ろう。右からふたつ目のランプの下で✚キーの上を押すと、❷のようにトビラが開くのだ。店の中はミョーにあやしげな様子だけどアイテムは強力!

次号のお題 スーパーチャイニーズ2

ちょっと笑えるアクションRPG『スーパーチャイニーズ2』のネタを大募集!! ぎょえっと驚く特ダネ技から、情けなくなるオマヌケ技までなんでもOK。年齢、性別、職業は問わないから遠慮なんかナシよっ!!





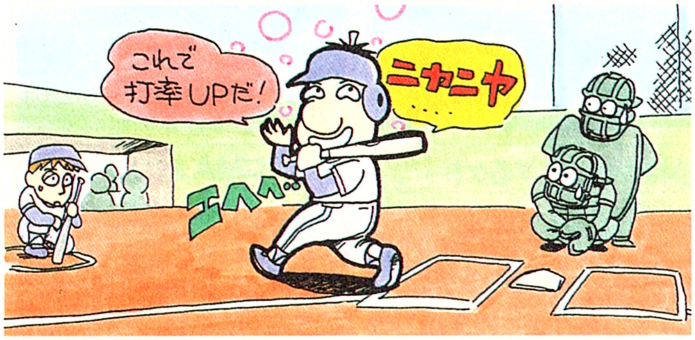
打率が少～しアップ

ピッチャーにはお得!?

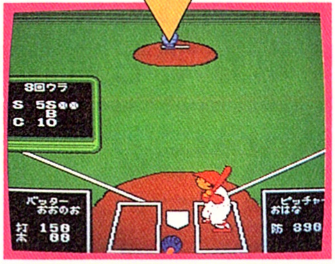
ホームランナイター

SOFT 3

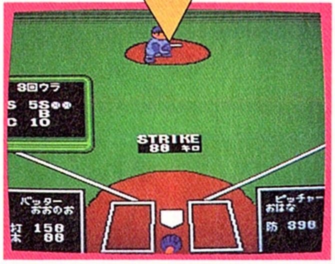
福井県・宮本正史特派員からは何とゆーか、その、フシギな情報をいただいた。三振オンリーで打率が上がるなんてちょっと気になるね。『ホームランナイター』の打率に1割未満がないことを利用したバグで、打率が1割をきると表示が1割9分9厘にはね上がってしまうのだ！ ただしよーく考えてみよう。この技は最初の打率が2割以上の選手では役に立たないコトになる。ピッチャーのような低打率の選手に使って初めて効果があるのだ‼



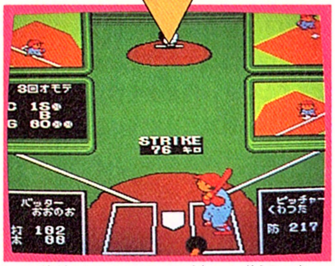
①ターゲットはおおのお



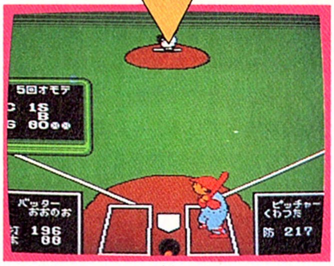
②打ったら負けなのだ！



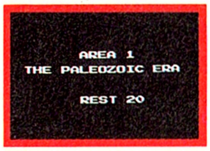
③ここまで落ちた打率が



④イキナリこんなに‼



↑1打席アウトごとに6厘ずつ打率が下がっていく‼ ペナント突入前のピッチャーの打率は1割5分なので合計9回アウトになればよい！ ひたすらガマンだ。



ドラゴンが21匹‼

青・金どちらでもOK

ドラゴンスピリット

SOFT 2

福島県からは黒沢正裕特派員が『ドラスピ』の超お得ネタを送ってくれた‼ さっそく大紹介しちゃおう。

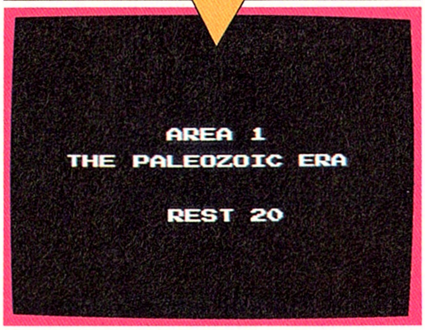
ブルードラゴンとゴールドドラゴン、どちらのモードでも手持ちのドラゴンは3匹だよね。コンティニュー時も3匹やられるごとにゲームを中断されてテンポ悪いったらありゃしない。残りドラゴン数がもっと多けりゃサクッとゲームが進むのになあ…。そこでこのコマンドを使う！残り数は20匹＋スタート時の1匹、合計21匹でプレイできるようになるのだ！ これならもーコンティニュー知らずだねっ!? 21匹全部やられたらまた3匹コンティニューにもどっちゃうけど、余裕でガンガンいっちまおーぜっ‼

Ⅱコンの Ⓐボタン＋Ⓑボタン＋スタートボタン

①ここでコマンドを入力すると…



②残りドラゴン数が20匹もある！



↑モード選択ステージは普通にプレイする！ 次のブルーまたはゴールドのモードをスタートする時にコマンドを入力‼ いつもの7倍もプレイできるんだ‼



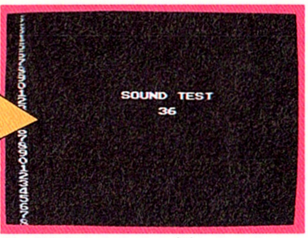
サウンドモードだ‼

気分だけゲームクリア

ドラゴンスピリット

SOFT 1

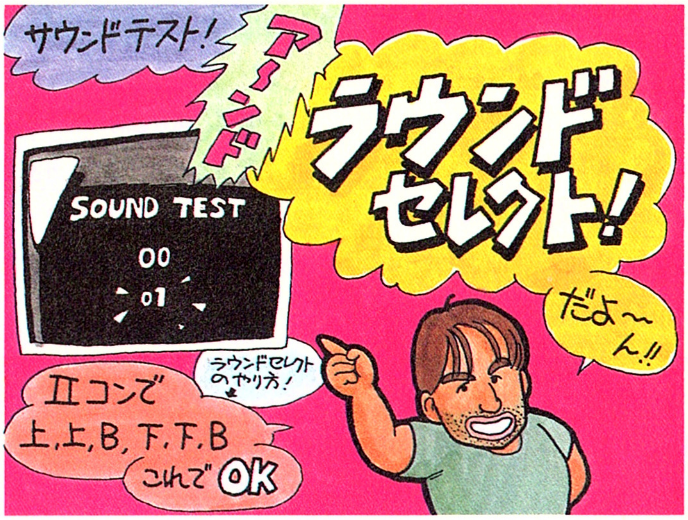
画面は地味だが!?



↑効果音、BGMあわせて42曲‼ Ⅱコンの✚キーで選曲、Ⓐボタンで音楽スタート！

北海道・榎津良夫特派員からは、まさに「耳ヨリ」な特ダネ！『ドラスピ』のサウンドモードを呼び出すコマンド技だぞ。いつもながらナムコはコッたウラ技の隠し方をするね。PCエンジンとはひと味違うとってもナムコなノリのサウンドが耳にキモチいい。シューティングに疲れた時の回復剤になってくれるかもね‼

Ⅱコン✚上＋ⒶⒷボタンを押したままリセット

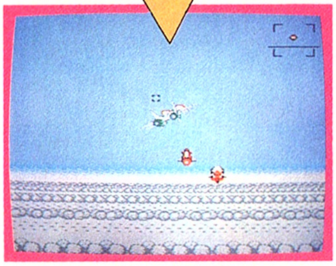


敵が並んでくる!! 私達を倒してください

アフターバーナー SOFT 2

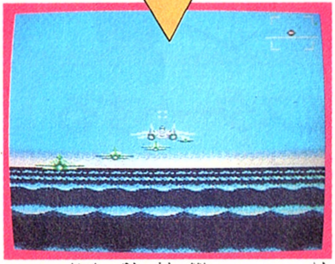


❶ここでスタートだっ!!

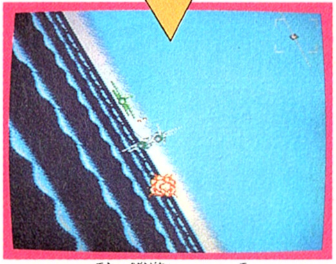


神奈川県・山上恵二特派員の報告では両側からウザったく攻めてくる敵機が、左側からしか出なくなるということだ!! 敵の総数は減らないケド、どのステージに行っても左1列で出てくるよーになる。アーケード版でも使えるという情報だぞ。長いデモを待ちきれない短気なキミは、シューティングのデモが始まったら速攻でスタートを押して、タイトル画面に戻せばデモをとばせるぞ!

❷一列一列まえならえ



❸これなら軽くクリアね



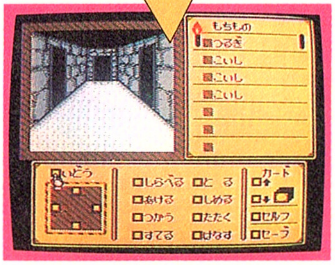
⬆❶3回目の雪の上で戦ってるデモの時にスタート。❷敵が左側からしか出てこない。ほほお、やる気あんのか? ❸ラクチン、おまぬけな敵などへでもないのだ。

たいまつ節約っ!! セーブで長持ちする炎

シャドウゲイト SOFT 1



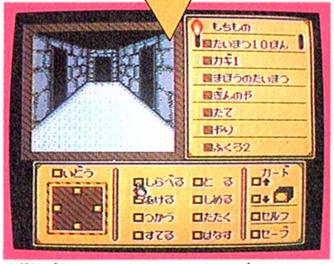
❶ゲゲ、火か消えそうだ



❷ここいらでセーブっと



❸コンティニューで復活



⬆炎が小さくなったらセーブ。消えたらまたロードすれば大きな炎に。長持ちしないケド。

愛知県・肥田野玲子特派員からの報告。消えそうなたいまつに、再び大きな炎をともし、1本でセコセコっと進む方法を発見! セーブをくり返せ!!



得点がバグる!! Hitが99だぁ〜?

アフターバーナー



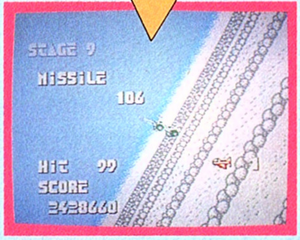


❶Hitが残ったまんま

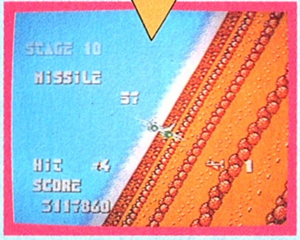


東京都・植竹祐特派員からの報告が入ったゾ。面クリアの時に、倒した敵の数(Hit)がSCOREに加算されず、残ってしまうのだ。さらに100以上までため込むと、得点がバグってしまう。だからどうだと言われればそこまでだが、まあとりあえず、情報を探してくれた清原特派員には『おまぬけ賞』を差しあげよう。努力はこうして実る。

❷ためたHitが99!!



❸あちゃ、バグった



⬆❶面クリアの瞬間にセレクトを押すと、HitがSCOREに加算されず、残ってしまう。タイミングがムズイから、クリアしそうになったらセレクトを連打してもよい。❷続けてHitを99までためる。❸それ以上ため続けるとバグっちゃうんだ。

特ダネ大募集!!

暑くて夏バテ…。ちょいとキミたち、そりゃ気が早いってヤツなのだ。特派員は体力が勝負。すごい事件を発見するための努力は、おしんではイケナイ。当局はキミの特ダネを待っている。





ずらりセレクト

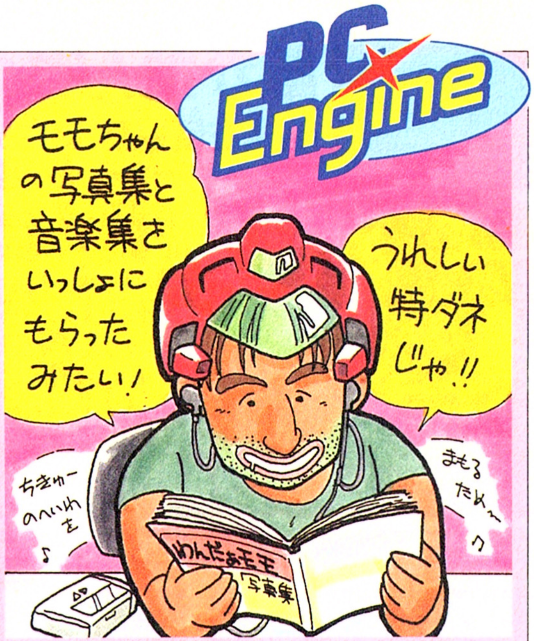
面セレにサウンドセレクト! ワンダーモモ

SOFT 5

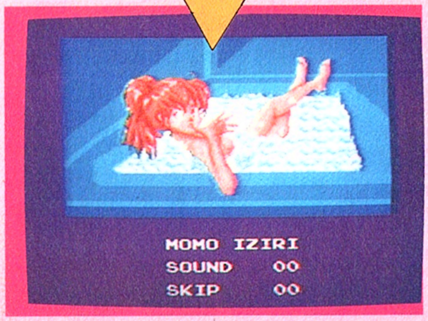
おおっと、イキナリ山口県・山本真紀特派員からのセレクトモード情報だあっ!! その名も『モモいじりモード』きゃーっH!! BGM、効果音とりまぜて全32曲のサウンドセレクト、そして12面のステージセレクト。こりゃーオイシイ情報なワケだ。視聴者諸君よ、試してくれたまえ。ただ〜し、ひっじょーにタイミングがムズイ。当情報局員が腹を立ててPCエンジンを壊してしまったことからわかる位ムズカシイ。キミもPCエンジンを壊さない程度に挑戦してみてくれ。これでモモがぜ〜んぶキミのもの♡

❶この状態から W モモにかわる瞬間を狙う





❷これがウワサのモモいじりモードなの♡



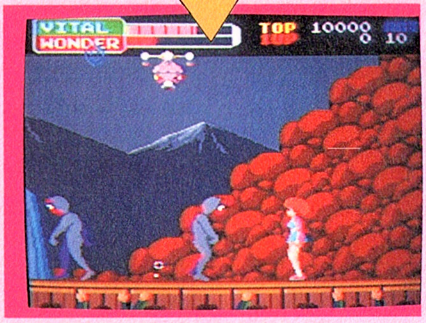
❸まずはSOUNDセレクトしてみましょう



❹ついでにラウンドセレクトもしてしまう



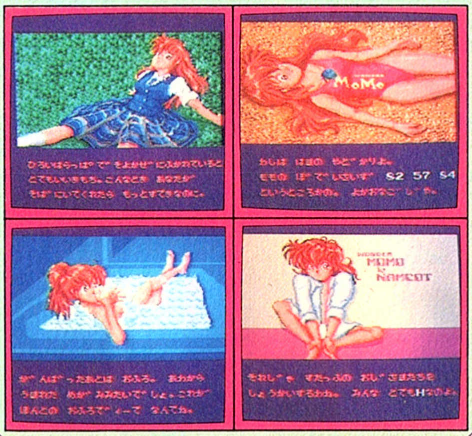
❺いや〜ん。イキナリこんな面、ムズイっ



❶Wモモにかわる、その瞬間にRUN。少しでもタイミングがずれたら×。❷は〜いセレクト画面。うはうはな感じ。❸✚の上下でセレクト、①で決定。耳を皿のようにして(?)聞こう。❹✚の左右でセレクト、RUNでスタート!! 実力が伴なわなくたって先のステージに立てる。立てるだけですぐ死ぬけどさ。

面セレしてスタートする前にイイモノ見よう!!

モモいじりモードの時、I IIを押しながらセレクトを押すと、面クリの時の色っぺーデモが見れるぞっ!! それも画面のセレクトナンバーによって違うんだ。ナンバーが1なら野原、4ならやどかり、0Bならエンディング、その他のナンバーならお風呂だじょっ!! こればっかやってないでちゃんとゲームも進めること。



PC Engineの特ダネ大募集!!

きみもバグボーイ情報局の特派員になろうじゃないか。特派員になる権利は誰にでもある。ただし、条件がある。それは、素晴らしい特ダネを発見しなければならないのだ。なおかつ、素早く当局まで情報を報告しなければならない。けっこうキビシイ。しかし、よりすぐられた者のみが持つ、PCエンジン(ほんとかよ)。これを持つキミ達ならできるはず。さあ情報を送れ!!



目を閉じると、見えてくるのはFNN。さあ、新たな夢の世界へ!!

雨がふる➡外へ出れない➡どうしよう!? 家でハガキをかこう！ 今の世の中、学習機能が必要。初めて見た敵でも、恐れず戦ってればすぐに弱点は見えてくる！ みんながんばれ!!

FAMICOM NEWS NETWORK

黒須さん入院のため、代理にボクが
いくらなんでもいないだろ！

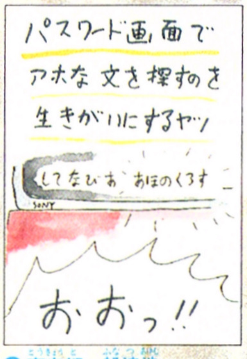


★来年の年賀状にＤＱⅣのパトリシアを描こう！ と、こ～んな時期から決めているヤツ!! …は、私だけではないハズよ、ゼッタイ。
大阪府・綾原りるの

★ケアルの本やファイアの本が置いてある図書室！
大阪府・大石祥生
♨エスナが欲しいな。でもどーせならマディの薬を置いてる保健室のほーがいいや。熟練度上げなくてすむからね！

★「ＡＩとはオレのことだな」と言いはってるヤクルトの阿井投手。
宮崎県・ぷうかJr

★検尿のときまちがえて、リンゴジュースを持ってくるヤツ！
群馬県・骨っ八



⬆東京都・船津渉



⬆兵庫県・夏姫

★尿検査のとき、ついつい他の人と色を比べてしまう奴っ！
東京都・ねりー・まーく



⬅三重県・勇武僧魔

★バス旅行などで、絶対にマイクを離さないので赤松と呼ばれちゃってるＳ君。
千葉県・「ゆき」

★ＦＮＮのプレゼントが、赤松さんの歌入りカセットテープだと思ってるやつ……！
神奈川県・ねこにゃーおん
♨曲名は斉藤由貴の『夢の中へ』だね！

★数学の時間、「２x」のことをエニックスと間違える奴。
山口県・みー

★キーボードで、とおりゃんせを弾きながら、赤信号を渡る奴!!
山口県・岡村英一郎

三国一の大バグ野郎

さんごくいちのおおバグやろう

こら、デイジー姫！ あたしのマリオを返しなさいっ!!（ピーチ姫）
島根県・半熟女傑



➡兵庫県・はあくん

私は某誌にハガキを出し、採用されたが、なんと名前を『山口寛子』と誤植されてしまった…。
愛知県・山口寛憲
♨ウソついたからバチがあたったんだね。『ザオラル』使えるなんてさ！

さとみちゃん！ 軽井沢に行ったはいいが、そこで男ができてしまって『THE・お見合い』はナシ！ なんて事になんないだろーな!? 心配だ…！

おい、さとみちゃん！ 『THE・お見合い』で女の子なんか選んだら承知しないからな!!
大阪府・品川玉蘭（２本立て）
♨『THE・お見合い』の発表は、次のページ…、おっと、まちな！ このページ最後まで見てからにしろよなっ!!

あぁ～～～！ 載せてくれぇ～～～!! 載せろぉ、ジョッカー！ ぶっとばすぞぉおっ!!
神奈川県・かるなばる
♨わかった、わかった。

いくらなんでもやめてくれ



➡佐賀県・ちょこれーと

●ニセ鈴木正明
東京都・禎吉七番

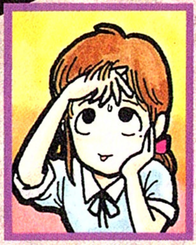
●ハタ坊の結婚
群馬県・鈴木正明

●１リットルサイズのヤクルト
滋賀県・馬超孟起

●とうめいなバキュームカー（中身まる見え）
茨城県・やまもつ
♨昔なつかしトイレット博士（古い）だわ。

金子：Vol.10の愛媛県・すまちゃん、県名まちがっててゴメン！ これで許して!! それと黒須さんファンの方、早く退院できるよーに、みんなではげましてあげてちょ!!

ムシ暑い夏が大っ嫌いなさとみの へんなもの発見伝





優秀

⬆埼玉県・獅子心王

♨「さとみ発見伝御中」じゃーないの!! おかげでへんなもの発見伝に届いちゃったわよ。さとみは変な物じゃないっ!!



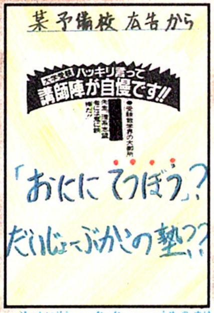
⬆栃木県・伽蕗瑠

♨スーマリ3は、ギャラが少なかったのね。変装までしてアルバイトしてるなんて…。



⬆神奈川県・ミーハー石井

♨ちょっぴりマリックな感じのくにおちゃん。西村にやられて、顔の真ン中が吹っ飛んじゃった。かわいそう。



⬆北海道・名無しの梅之助

♨この先生、理系だからね。ことわざとか詳しくないんじゃないかなあ。うん。大丈夫よ。と、ちょっぴりフォローしてしまうさとみ。



⬆東京都・暗黒・ブラック

♨すごうい。さとみ、お金あったら欲しいな。これ着て『信長』とか『信玄』とかやれば、SLGが体感ゲームにはやがわり!



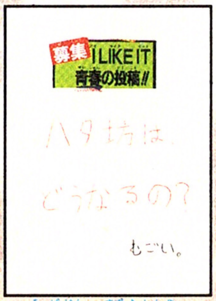
⬆神奈川県・眼羅魅

♨これはね、かなづちな人が、ボートに乗ってたら転覆して死んじゃったのね。その霊が取りついたボートを写真に撮るとこんな姿に…



⬆大分県・スラ仏

♨ＤＱの発売日、冬か春だったのはスライムがとけちゃうからだったのね。真夏も平気になったってことは、Ⅳの発売は夏休み!? ウソ。



⬆千葉県・鈴木慎也

♨あっ!! また失礼なハガキがっ!! 30越えても人生は青春。特にハタちゃんの場合は一生が青春なのよ。



⬆大阪府・ハタ坊

♨自分のことまともって言う人ほどまともじゃないのよね。なんてったって、永遠に青春してるから。え? ということにしておこっと。さとみはフツーのコだよ。

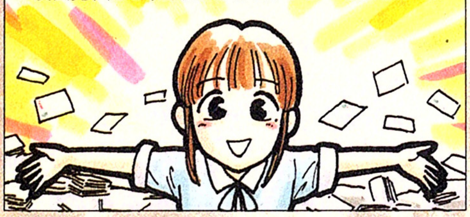
第4回にして大盛況を見た THE お見合い 発表!!

おみあい

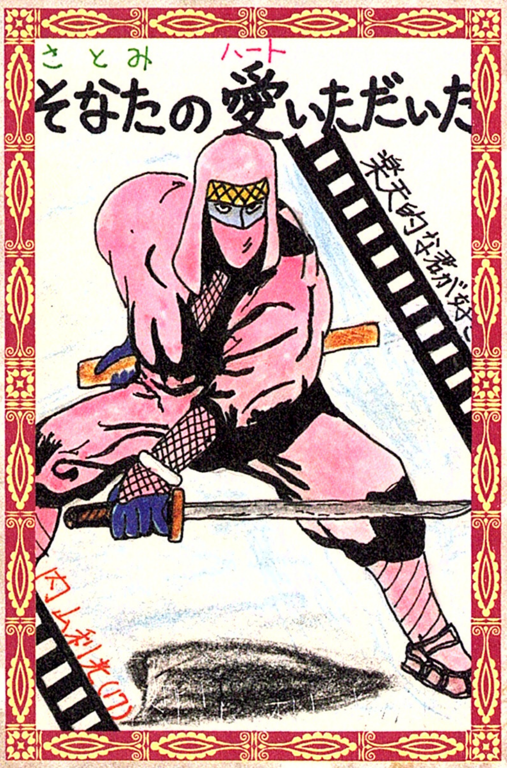


第4回 お見合い人 さとみが選んだ人は!?

神奈川県・大塚望 山口県・NE・W 鳥取県・GISM 千葉県・こまったどーん 大阪府・岩本敬紀 兵庫県・伊藤裕之 兵庫県・仕置人走る!! 東京都・友田寛、他たくさんのみなさま、どーもありがと!!



みなさんたっくさんのおたより、どうもありがとう。ちなみに『THE テレクラ』ってコーナーじゃないから『採用されなくても電話くれ』ってゆーのはダメよ。女の子を口説く時は、クールに決めなきゃね。というわけで決まってたのが右の千葉県・内山利光くん。クールでヨイヨイだわっ!! でもクリティカルヒットはしないでね。首がなくなるのはイヤだから。それじゃ、お電話するから都合のいい時間をハガキで教えて!! さとみへの質問も考えといてね。



 さとみ：女の子から、『さとみさん無責任な発言やめて』って手紙。常連さんに好きな人がいるんだって。同じ人とは限らないんだから、怒らないの。ネッ。

新コーナーに負けてたまるかぁ！

紙コンアトランダム





茨城県・ヘッドロトト
見事に決まったこのポーズ！とんねるずかと思ったら、なんと本モノだったのね。



今号のシェー

大阪府・品川玉蘭
わざわざ写真とって送ってくるほどのもんか!? ちなみにコイツが、あの不良中年ハタ坊と文通しているという品川玉蘭（18才）だ。プライバシー保護のため目は隠しとくぞ。



東京都・吉田耕

今号の高橋くん

こりゃあ誰がどう見たって、ゴメンナサ〜イしちゃうよな。

滋賀県・アブラハムIII
こんなところにまでジョッカーが！さあ、さとみちゃんはひとまずちびっこハウスへ。



群馬県・かくれDQ
だまされるんじゃない！コイツはジョッカーの怪人、恐怖・月の輪グマ男どわぁ！





茨城県・サクセス
くわ一本でドラゴンに立ち向かう、勇者カールおじさんってわけだ！♪それにつけてもおやつは、カァ〜ルッ！みたいな。

今号の四コマ

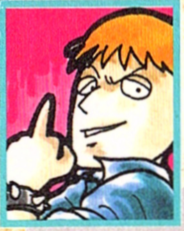
神奈川県・ミーハー石井
ラストの堀井さんの表情がグッドですよグッド。このふたりの対談は見てみたいな。



オメェらの熱意はよ〜くわかった！

没収容所

没だからって決して見捨てやしねえぜ！

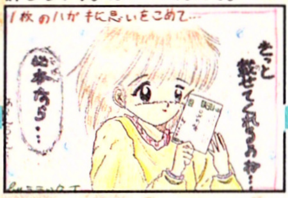




千葉県・「ゆき」
キミの場合、PNがイイから許しちゃう。ガンバルんだぞ。



東京都・ゆかりべまりこ
ホラホラ、肩までちゃあんとつかって、あと100数えなさい。



静岡県・ミミックの宝箱
女の子に頼まれるとイヤと言えない私であった。

今号の終身刑

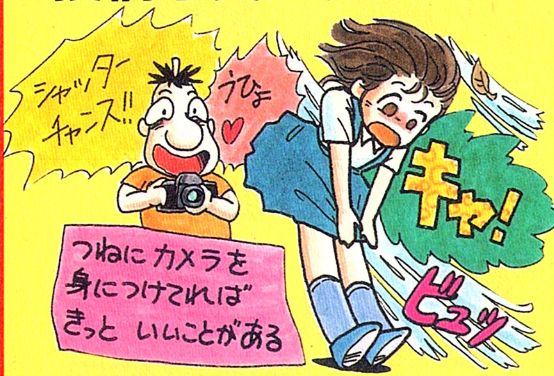


東京都・ローレシアの王妃
ホ〜ラ、にほいをかいでごらん。あれぇ、ぜんぜんにほいがしないんですけど。ホントに香り付きなの？



静岡県・テドンかつどん
逃げてったコーナーがなくなっちゃったらお笑いだよな。「うそも…」や「三国一…」なんかはアブナイぞ。

●投稿写真ジャーナル



写真を使った画期的な新コーナーが始まるぞお！　毎号いくつかのテーマを決めて、みんなからの写真を募集するわけだ。で、まず第一回のテーマは「私の恥ずかしい写真」「何でもそっくりさん」「こりゃH」「恐怖の写真」「変なもの」の5本。キミの身の回りにある、恥ずかしいモノ、こわ～いモノ、ミョ～なモノ、などなどを写真にとって送ってくれ。また、どーゆー写真かというコメントもお忘れなく。



⬆恥ずかしい写真と言っても、そのものズバリはダメだよ！

⬇いったい何のそっくりさんなのかを、必ず明記すること

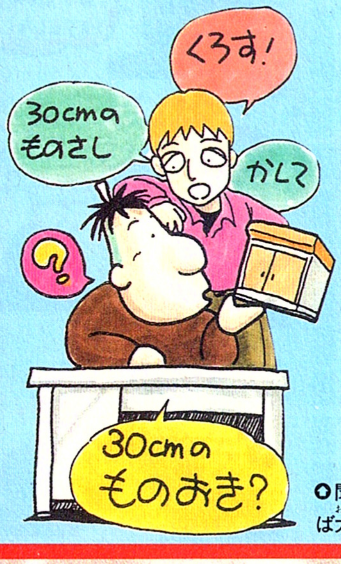


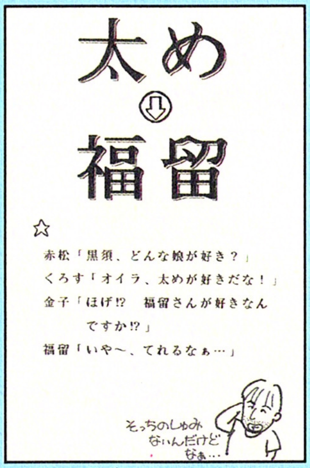
いいかオメェら！ 耳の穴かっぽじってよ～く聞けよ!! 今回、F･N･Nが、新しく生まれ変わることになった。さらにお笑いがパワーアップするって寸法だぁ。!!

新FNNを始めるにあたってまず

●今号のキキチガイ

いきなりタイトルを読み違えてるヤツがいるんじゃないか!?　とにかく、ネタは何でもアリアリ、日頃おこる聞き違いを、ハガキに書いて送ってくれればOKだ！　ちょっとした聞き違いが大きな笑いを生む。誰でも一度は体験したことがあるハズだ。できたら、どうして聞き違えたのか、なんてコメントも付けてくれるとウレシイぞ。モチロン作りネタでも、オモシロければかまやしないさ。下の見本みたいな感じで書いてくれればベストだよ～ん。




太め
⇩
福留

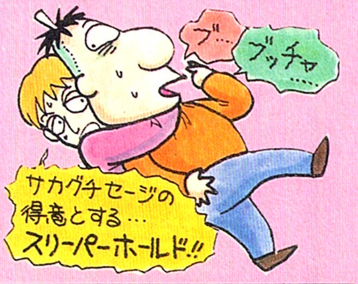
☆

赤松「黒須、どんな娘が好き？」
くろす「オイラ、太めが好きだな！」
金子「ほげ!?　福留さんが好きなんですか!?」
福留「いや～、てれるなぁ…」

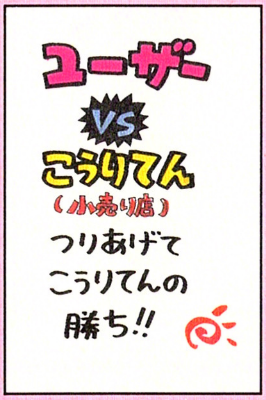
⬆聞き違えた言葉のギャップが大きければ大きいほどオモシロイってわけだ！

●THE対決ダイジェスト

ソフトハウスやメーカー、ソフトにハードなどなど、ファミコンに関するモノなら何でもかんでも勝手に対決させちゃうぞ！　そして、独断と偏見でムリヤリ勝負をつけてしまうのだぁ!!　という、各方面からのひんしゅくを買いそうな、とんでもなく無責任でいーかげんなコーナーなのだ。何と言ってもポイントは、組合わせと決まり手のオモシロサにあるぞ。下の見本を参考にして、笑える対決を考えて欲しい。イラストネタだって大歓迎だ！





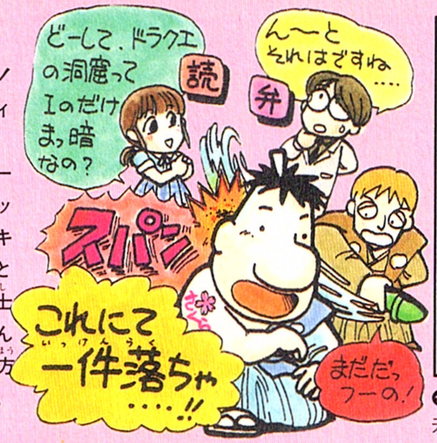


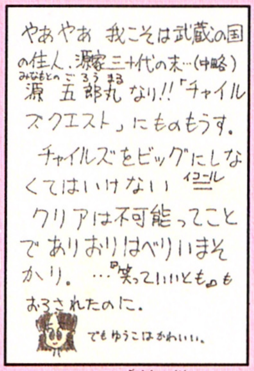
⬆決まり手は、相撲やプロレスの技なんかを参考にするとイイ

⬅対決方法もイロイロと考えて欲しい。バトルロイヤルとかね

•MUJUN

ＦＣゲームにおける、矛盾を問う企画だよん！ ＦＣなら何でもアリ！ ＲＰＧからシューティングまで、ホントに何でもアリアリちゃん!! ＦＣ界に住みついてる、ありとあらゆるゲームの中で、矛盾点を見つけちゃったコリャラッキー！ すぐに報告してくんろ！ ＦＦⅡのキャラはなぜ、４人一緒のベッドで寝るのか!?という、読者側の質問にまず、ゲーム側の弁護士ちゃんに答えてもらう。そのあと必本の金さんが最終判決をくだす、という３段逆スライド方式だよん!! かきかたは右のハガキを参考に。これにて一件落着!!





↑ちょっとでも疑問に思ったり、矛盾に感じたらすぐ送ってちょ！

↓あぶないネタも遠慮しないでいいよ。ちゃんと弁護するから。



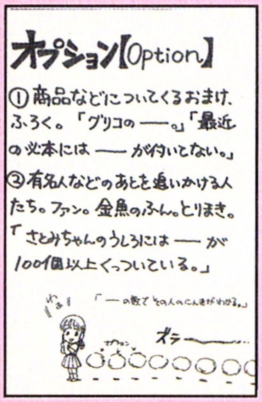
ほ～ら、もうすぐ全く新しくなっちゃうよ～ん。どうだい、準備は!? ぬぁ～にぃ、まだだぁ!!? 昔のまんまでいいィ!!!? ばぁ～かやろォ！ てめェ、やどかりさんを見習えってんだ、おぉ!? 彼は、いつまでも同じ殻にこもってないんだぞぉっ！ そうなんだ。今より大きくなるためには、新しい殻を探さないとね！ あえて危険な冒険に出るのは、ＦＮＮの未来のためさ！

募集だっ！ Part.2



•FC流行語ウイザード

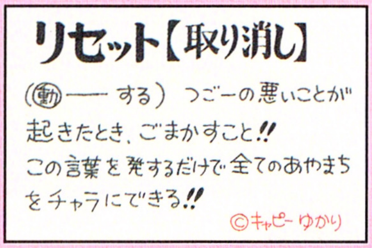
ファミコン流行語事典！ その名がぼくにはふさわしい。でもホントの名前は、ファミコン流行語ウイザード！ ウイザードといっても魔法使いじゃない。ぼくは辞書なんだ。半人前の辞書さ！ でも、こんなぼくにも夢はある。バグデラみたいな１冊の単行本になって、１人前の辞書になることなんだ！ そこできみの協力が必要になる。きみはただ、日頃使ってるＦＣ用語を、ぼくにIN PUTしてくれるだけでいい。それだけできみも幸せになれる！





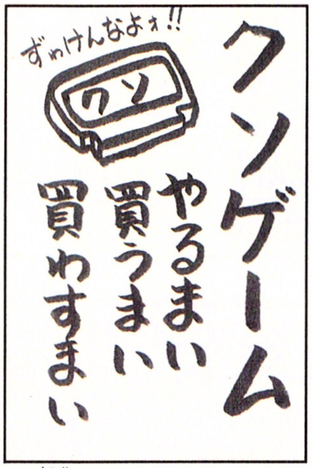
↑さし絵が入ってると、ハガキがそのまま載るかもしんない。

→基本は活字ネタだが、きれいな字なら、そのまま載るかも…。



•今号の標語(仮題)

僕らのまわりに、ファミコンは様々な姿で存在している。ソフト、ハードはもちろん、雑誌、レコード、ビデオなど。そんな身近なファミコンの中でふと、何かを感じ取ったらそう、それだっ!! その何かを、簡素かつ、リズミカルな言葉で表現してほしいんだっ!! CMや雑誌広告のコピーでいい！ 笑いがあればそれでいいんだ！ オシャレな標語を待ってるぞ！ それと当コーナーは、名前も募集している！かっこいいタイトルをよろしく頼むっ!!





↑活字がメインのコーナーだけにパクトの強いハガキってうれしい

MEGA DRIVE メガドライブクラブ CLUB

VOL.14

もう6月。今月が終わると今年も半分が過ぎたことになってしまう。月日の流れるのは早いというけど、早すぎるなあ。この「メガドライブクラブ」ももう14回目だもんね。でもこれからMD周辺は騒がしくなるよ。

北斗の拳 新世紀末救世主伝説

ほくとのけん・しんせいきまつきゅうせいしゅでんせつ

文／ＣＢ成沢



■セガ
■7月1日発売
■¥6000(税抜き)

マークIII用ソフトの中で、屈指の出来だったアクション、「北斗の拳」。その続編がこのMD用「北斗の拳」だ。ハードの性能が上がった分、キャラは細かく書きこまれ、大きくなっての再登場なのだ！ 血しぶきが飛ぶぜ。

今、熱き男たちの戦いが再びはじまる。北斗神拳炸裂だ！

前作ではラオウとの戦いまでのストーリーだったが、MD版「北斗の拳」は西のエリアに戻ってきたケンシロウが、修羅の国にいる天帝を倒すまでのストーリーだ。原作の終盤部だね。

アクション部分は横スクロールだが新フィーチャーとして章ごとの全体マップやケンシロウを助けてくれる仲間たちとの出会いのシーンが加わっているのだ。

マップシーン



移動方向は自由選択。進むルートを選んでいこう。ケンシロウのステータスも見れる

戦闘シーン



通常のシーンは横スクロールだが、中には迷宮風な複雑なつながりの面もある

ボスとの対決



中ボス、大ボスとの闘いにはザコキャラは現れない。１対１の真剣勝負になっている

仲間との出会い



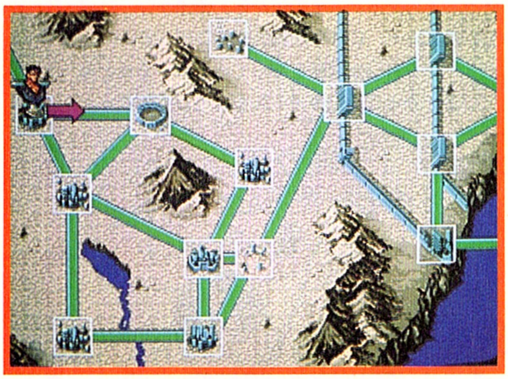
特定のステージのラストには仲間たちが待っていることがある。役に立つことをしてくれる

第1章を紹介する。サブタイトルは「新伝説創造」だ！



細いことをゴチャゴチャ言ってもはじまらないので、第１章の紹介をしつつさまざまな部分に触れていくことにしよう。

第１章のサブタイトルは「新伝説創造」。暴力で民を支配する帝国に立ち向かったリンとバット……。ケンシロウに教わった熱い心で戦いを挑むが、劣勢を強いられていた。そこに現れたのはラオウを倒した後、旅に出ていたケンシロウだった……！



スタートは右のマップの①にあたる西のエリアからはじまる。回る順番は決まってはいないが、条件が満たされないと行けないところもある。詳しくはこの後に説明しょう。

①バットとの再会

スタート！ 右へ進んでいくと不気味なカブトを着けた男たちが、半月刀や槍を持って襲いかかってくる。パンチやキックでけ散らしていこう。血しぶきが飛び散ってけし飛ぶだろう。

ステージの最後にはひとりの男が立ちすくんでいた。その顔は懐しいバット！ お互いに短かい会話をかわしてクリア。いよいよケンシロウの新たなる伝説の旅が始まったのだ。



◀ザコキャラはパンチ一発で倒すことができる



◀高い場所にいる敵はジャンプキックで攻撃だ！



▲ラストにはバットがいる。これといって、役に立つことはしてくれないが……

②リンの願い

城壁の続く荒野。襲いかかる敵たち。飛びかかってくる敵も現れる。タイミング良くパンチ、キックを繰り出して倒していこう。ステージラストにはリンが待っている。ケンシロウに「世界を救って」と頼むリン……。出会うと体力の最大値が増えるのだ。



▲飛びかかってくる敵に要注意

▼素早くしゃがんでキック！ このあたりの敵にダメージを受けていてはいけない





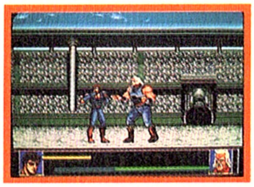
▲リンと出会った。悲痛なリンの願いにケンは燃える



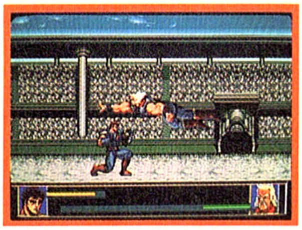
▲そして体力の最大値アップ！ この調子で進んでいこう

③中ボス・バスクと一騎討ち

マップ上だと闘技場になっているここは、中ボス・バスクとの対決シーンだ。ザコとの戦闘はない。バスクはその身体に似合わず身軽で、時おり右手を前に突き出して飛びかかってくる。しゃがんでかわそう。

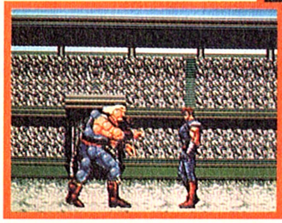


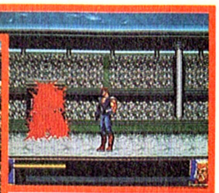
◀ケンより巨体のバスク。だが身は軽いのだ



▲すかさずしゃがんでかわせ！

▼バスクの最期。身体が膨らむ





▲そして血しぶき。凄絶な拳の威力！

④アインの決意

反逆者収容所の入口。薄暗い闇の中、敵が襲いくる。敵の攻撃は熾烈になりオノやナイフを投げてくる敵も現れる。

ラストにはアインがいた。彼はケンシロウの戦いにかける心に打たれて、帝国に反逆ののろしを上げたのだ。

▼ナイフを投げてくる敵も現れるのだ





▲アインと会うことにより、マミヤへの道が開ける

服も飛び散るパワーアップ!!

画面下部のゲージは敵を倒すごとに上がっていく。矢印のところまでくるとパワーアップだ。攻撃力、防御力ともに大幅に上がる。中ボスとの戦い前に上げておこう。ただし、パワーアップは各章に１回だけだ。





▲キックも連打になる。攻撃中も方向反転ができる

▶パンチは勝手に連打してくれる



▶しかも飛びげりまでできるように



⑤マミヤの忠告

アインと出会うとマミヤのいる静かなる村へのルートが現れる。ここでは戦闘はない。マミヤの忠告の言葉を聞くと防御力がアップするのだ。忘れずに立ち寄る必要があるところだ。

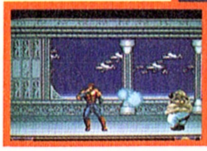


◀ここでは防御力アップ。だんだんと強くなっていく

⑥中ボス・ゲイラとの戦い

マップの左下にあるところは中ボス・ゲイラのいる建物だ。ゲイラの得意技はくさい息の波状る攻撃と、鉄球を投げつけてくることだ。くさい息は後ろに下がってかわし、鉄球は飛びげりでかわして攻撃していこう。

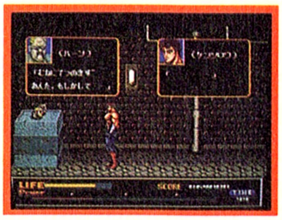




▲パワーアップせずに戦い抜くのはキビシいのだ

⑦地下に捕われたハーン

収容所は地下に広がる複雑な構造の建物だ。罠が多くあるので注意。ハーンに出会うと体力回復。







▲ハーンは体力を全回復してくれる。ここでの回復はデカい

⑧決闘！ソリア

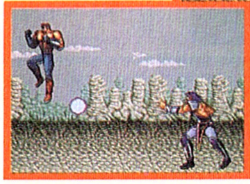
ゲイラの建物の東にある南のエリアを抜けるとボス・ソリアとの対決が待ち受けている。紫色に輝く拳はかなりの破壊力を秘めている。弾丸のように飛んでくるのでジャンプしてかわせ。倒せば第１章のクリアとなる。



▲ソリアの左手が紫色を帯びてきた……



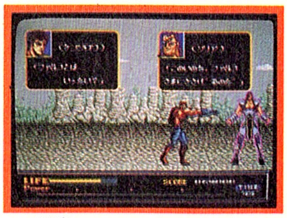
◀距離が近いとこの拳になる。かなり強力なパワーがあるのだ



◀離れていると球状のエネルギーが飛んでくる



◀間合いをうまくつめてパンチを浴びせろ!!

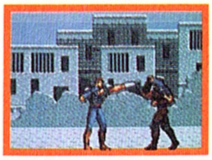


▶次なる敵はファルコか。第１章はこれでクリア

ソリアは攻撃もカッコ良ければ死にざまもカッコ良い。ファルコに対する忠誠を誓いながら、身体中から光を発し飛び散るのだ。魅せてくれるよね。

第2章以降も手強い敵が次々と登場する!!

第２章は「黄金の刺客」。帝都の中へ入っていったケンシロウを待つのは元斗皇拳の使い手・ファルコ。彼はなぜ戦うのか……？　何が隠されているのか……？　そして第３章「地獄の修羅」第４章「羅将の宿命」へと物語は進んでいく。ケンシロウを狙う敵はますます強力になる。なかなかアツい展開がケンシロウを待ち受けているようだ。乞う御期待！　ってところだね。



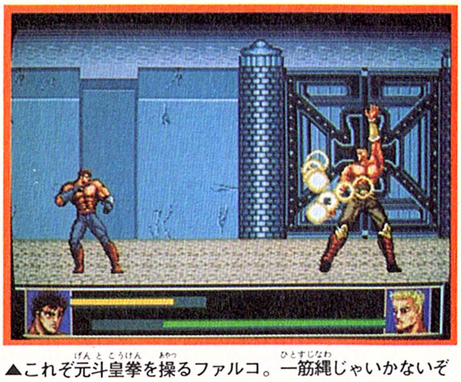
◀ザコの出現数が多くなっている



◀これは第２章のマップ。船は３章

▼オートバイにまたがって襲ってくる敵もいる。飛びげりで倒すのがベスト





▲これぞ元斗皇拳を操るファルコ。一筋縄じゃいかないぞ

大魔界村

文／CB成沢

カプコンの業務用として人気を得た"大魔界村"の移植が順調に進んでいる。MD向きのゲームなのでその出来具合が注目されるところだが、見ての通り、実に忠実に移植されている。期待通りのゲームになりそうだ。

■セガ
■8月発売予定
■¥6800(予価、税抜き)



†MDならではの完璧な移植が光る!

"魔界村"を憶えているだろうか？業務用の大ヒット作であり、ファミコンにも移植されたカプコンの出世作だ。その続編として去年、業務用で登場したのが"大魔界村"だ。基本的なゲームシステムは前作（魔界村）と変わっていないが、ハードの進歩により、グラフィックとサウンドは大幅に強化され、「魔法」という新しいフィーチャーが追加された。

MD版は業務用のグラフィックやゲーム性を損うことなく、忠実な移植を目指している。取材の時点でまだ完成していなかったが、遊べる範囲内での出来を見れば、相当のものと言える。開発サイドが「自信作です」と言うのもうなずけよう。

▼ナイフは連射が効く便利なアイテム。これがあればたいていの場所は進める

▼ところどころに出る宝箱の中には魔術師が入っていることもある。アヒルにされる



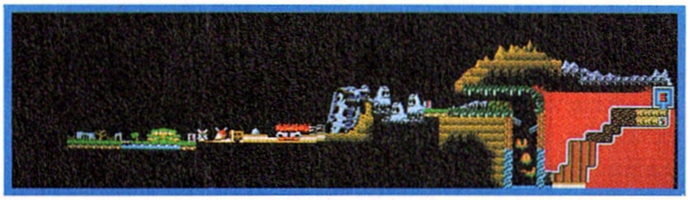




▲魔界村ではできなかった上撃ちができるようになった

†襲い来る魔物は飛び道具で倒す

ゲームスタイルは定番ともいえる横スクロール＋ボスキャラになっている。ステージ途中に出現するアイテムや武器を取りながら進んでいくのだ。また、ステージには下方向へ進むなどの変則的なものもある。大ボス、ルシファーへの道のりは相当に難しいのだ。





▶不気味な洋館の中にも敵は多い。気をつけないと！



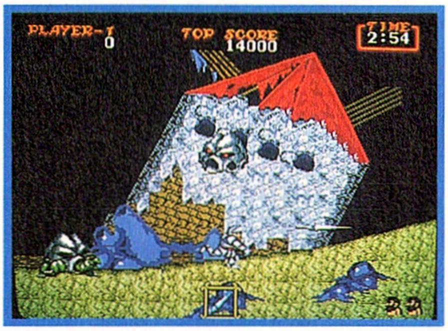
▲振り降ろした軌跡も美しい剣。だけど接近戦にしか使えない



◀土中から現れる触手状の植物。ウネウネとした動きで襲う



▲ここは洞窟の中。平担な道だが危険だらけ！



▶崩れかけた風車小屋。見るも無残な魔物たちの荒した跡

魔法!!

魔法は"大魔界村"のセールスポイントのひとつになっているフィーチャーだ。数多く敵が現れる場所で使えばまとめて倒すことができる！

金のよろいを身につけていれば使うことができる。攻撃ボタンを押しっぱなしにすると、左上のゲージが動き、満タンになったらボタンを離す。すると稲光が身体に落ち、魔法は発射される。



◀まずは金色のよろいを身につけることからはじめる



◀アーサーの武器は青いたいまつ。魔を焼き払う聖なる炎



▶攻撃ボタンを押しっぱなしにしてエネルギーを貯めるのだ。最高になったところでボタンを離す。稲妻一閃！アーサーに落ちる



◀そして左右に稲妻が走り、敵をこなごなに打ち砕くのだ

◀ゲージが元に戻れば魔法も消えていく。どうです、この迫力



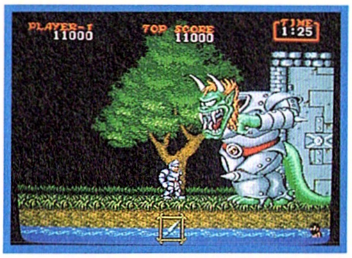
◀たいまつの時の魔法はこうなる。炎が画面内を暴れ回る

薄暗い森の中、アーサーは必死に進む!!

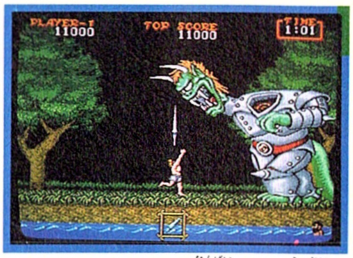
1面は不気味さが漂う墓場の森が舞台だ。土の中から次々と現れる死神たち、空を舞うハゲタカたちが主人公、アーサーに襲いかかる。そしてギロチン。一定のリズムで落ちるギロチンにはさまれたらよろいはバラバラにされてしまう……。

中盤は強風と雨の中を進んでいかなくてはならない。時おり現れるつむじ風の中には魔物が潜んでいるのだ。

なだらかな坂。触手を伸ばす奇妙な植物にドクロを吐き出す動く花。確実に倒しながら進んでいかないと、アーサーの身体は骨にされてしまうだろう。



▼上撃ちを使うのも手だ。でも炎の逃げかたを考えておかないと本体にぶつかってしまう







◀激しい雨はアーサーのスピードを鈍らせてしまうのだ

▶ここに登れたのは偶然です。でも楽



ボスはアーサーの何倍もある巨体で迫る。頭は右腕についており、口から炎を弾にして撃ち放ってくる。弱点はこの頭だ。ほかの部分はよろいに覆われており、いかなる攻撃も受けつけない。ジャンプ撃ち、上撃ちを駆使して倒すのだ。

1面をクリアすれば次の地獄が待っている。壊れた風車小屋のある丘陵地帯や不気味な洋館、そして地底の中のルシファーの本拠地へ……。

業務用と変わらぬ高品質でユーザーを楽しませてくれる"大魔界村"これからもその内容を逐一報告しよう。



▲ギロチン地帯を駆け抜けていく。敵にも注意

◀特大ギロチンを越えると中盤部へと入っていく



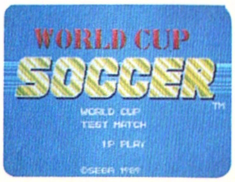
◀触手植物がアーサーをとらえる前に素早く攻撃してやっつけてしまおう



▲炎をよけつつ顔面に徹底攻撃！ 深追いしすぎるな

ワールドカップサッカー

■セガ■7月発売予定■¥5500(税抜き)



"スーパーリーグ"に続く、セガのスポーツもの第2弾は"ワールドカップサッカー"だ。

MDのサッカー、と言うだけで特徴が想像できるが、細かく説明しよう。

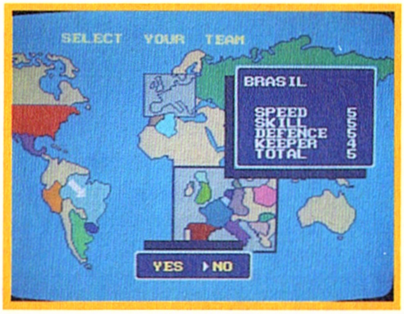
サッカーのスピード感をうまく出しているのが第1のポイントだ。割と大きなキャラクターを数多く、しかも速く動かすことのできるハードの利点が生かされているのだ。それに伴って、操作性はかなり良く、自分の動かせるキャラクターにつく表示も分かりやすく、プレイヤーは自キャラクターを見失うことはない。

プレイモードは3種類。1P、2Pとトーナメント形式のワールドカップがある。チームの数は24カ国分。全世界に広がり、現実同様、サッカーの強い国は高い能力値が設定されており、弱い国は低い能力になっている。

スポーツゲームとしては高水準の出来の良さだ。

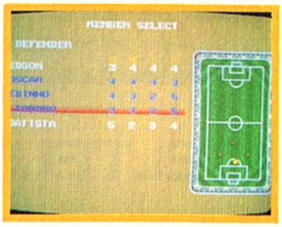
▼ゴール前でのもみ合い。中央右下にいる矢印のついた黄色の選手がプレイヤーが動かすことのできる選手だ





▲チームセレクト。選んだ国の能力が表示される

▶選手は控えも含めて1チーム15人ほどいる



▶激しいスライディングの応酬！ 攻めよう





◀こんな3Dシーンもいくつか用意されている。これはキーパーだが、PKのゴールにむかってのシュートシーンもある

ワールドカップモード

ワールドカップモードは、24カ国のチームを6つのグループに分け、予選リーグを行うところからはじまる。ここで各グループの2位または3位までが決勝トーナメントに出場できるのだ。全世界の頂上を極めることができるか？ それはウデ次第だ。

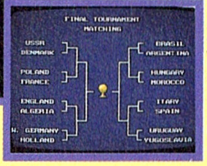


▲チームの配分はある程度はランダムだ

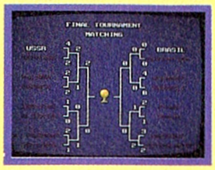


▲予選リーグの星取表。勝ち数とゴール数で決まる

▼決勝リーグのトーナメント表。負けは許されない



▶いよいよ決勝戦。栄冠はどちらに!?



メガドライブクラブ　一押し情報　特別版

来年初旬までの予定タイトルを一挙公開!!

22タイトルがまとめて発表！

先日の取材時、セガの担当者から頂いた予定タイトルのリストを見てびっくり。6月以降の予定がギッシリと並んでいたのだ。これまでのセガでは考えられなかった情報の先どりで、ボクを含めたユーザーに対するセガの意気ごみが感じられる。

全タイトルは102ページの新作スケジュール表を見てもらうとして、ここではその中から主だったものについて解説していこう。

業務用移植多し

業務用ビデオゲームからの移植は今回紹介の〝大魔界村〟をはじめとして、〝スーパーハングオン〟（下で紹介）、カプコンの『ロストワールド』からの移植〝フォゴットンワールド〟、先月発売されたばかりのファンタジーアクション〝ゴールデンアックス（戦斧）〟、体感ゲームから〝ギャラクシーフォース〟、〝ターボアウトラン〟などが予定されている。〝ギャラクシーフォース〟は筐体のデカさで話題をふりまいた3Dのシューティングゲーム。家庭用にどう移植するかが見もの。〝ターボアウトラン〟は『アウトラン』より筐体は小さくなったが、ステージ数やアイテムなどを加えたドライブゲーム。その他、ウワサのあった〝パワードリフト〟などもリストアップされている。

通信機能のある移植はどうなる

テーブルタイプの業務用ビデオゲームは先に述べた〝ゴールデンアックス〟や〝ワンダーボーイ・モンスターレア〟などがリストアップされているが、異色なのは〝ラストサバイバー〟。これは3D迷宮でのお宝探しゲームなのだが、このゲームには通信機能があり、同時に同じ迷宮で複数が異なる筐体でプレイすることができるのだ。推測に過ぎないが、モデムにのってくるかも知れない。だとすればかなりの期待をこめたい。

ただ、これらの移植作はやはり新作中心になってしまうのが残念。どうせなら、数年前の業務用の名作といわれるものも移植してほしいものだ。セガには不朽のゲーム性を持った業務用の傑作が数えきれないほどあるのだから。名作業務用VGのファイル、という文化事業的な行動があってもいいし、セガとMDにはそれを担う力がある。

話がそれてしまった。本題に戻って次はスポーツものの話をしよう。

スーパーハングオン

■セガ■9月発売予定■¥6000（予、税抜き）



2年前の春に発表され、大ヒットを博した〝スーパーハングオン〟が9月に発売される。前作〝ハングオン〟より筐体がコンパクトになった分、コースはテクニカルになった。MDはその業務用のエッセンスを余すことなく移植するとのことで、例えばスコア表示部など、業務用と全く同じに作られている（筐体はないけどね）。

コースはビギナーからエキスパートまでの4種類。難しくなるほどステージ数は増え、よりテクニカルになっていく。また、スタート時には4曲あるBGMから好みのものを選べるのだ。

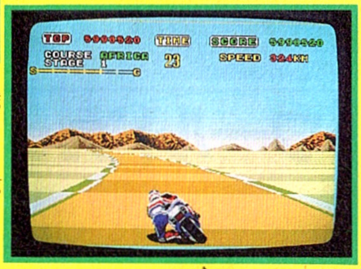
今回紹介のプレイ画面は開発中のものなので背景の変更や看板が入るとのこと。



▶プレイ中のBGMは4曲。好みの曲で行こう！



◀総ステージ数は48もある



▲ハングオンのポーズが決まってるぜ！

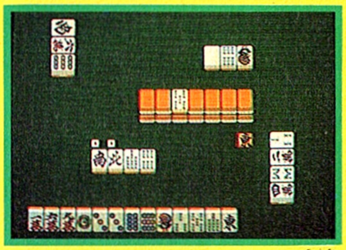
TELTELまぁ〜じゃん

■サン電子■8月発売予定■価格未定

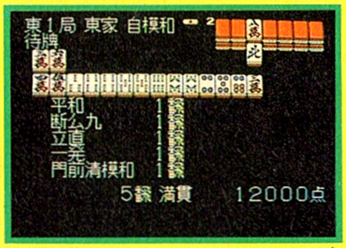
サン電子のモデムソフト第2弾がこの〝TELTELまぁ〜じゃん〟だ。言うまでもなく、離れたところにいる人と対戦できるのが最大の特長なんだけどどのような形で行われるのか？

基本システムは4人打ちのスタイル。自分と電話の向こうのプレイヤー、そして400人前後いるコンピュータのキャラクターの中から2人を選んでプレイ開始となる。コンピュータのキャラはそれぞれ打ち筋に特徴がある。アスキーの「麻雀悟空」に近いのかな。

モデムと同時か、またはその近くに発売される予定だ。



▲グラフィックはMDらしく細かい。業務用のVG麻雀と同レベルと言えよう



▲文字も見やすくわかりやすい。あとは通信上でどうなるかが問題だね

スポーツの定番

スポーツものではゴルフ（仮）という形で発表されていた〝尾崎直道のスーパーマスターズ〟と〝スーパーリアルバスケットボール〟が発売される。野球→サッカーときたあとだけに、ゴルフとバスケットボールというのはまあ、当然の成り行きか。

ソーサリアン！

パソコンゲームからの移植は日本ファルコムの大作〝ソーサリアン〟が登場する。15本のシナリオからなるアクション性の強いアドベンチャーゲームで、根強いファンを持つゲームだが、どのように移植されるのか、楽しみである。まあ、『大戦略』がほぼ完璧に移植されているのだから期待はできそう。ついでに『ティル・ナ・ノーグ』や『ロードオブウォーズ』なんかも移植されるとウレシイなあ。これは純粋な期待です。念のため。

オリジナルにも期待がいっぱい

MDオリジナルのゲームもいくつか発表された。〝孔雀王II〟はマークIII用ソフトで発売された『孔雀王』の続編。週刊ヤングジャンプで連載中の同名マンガが原作になっている。〝ムーンダンサー〟は月刊Beepで連載されていた企画もののゲーム化。ファンタジー世界を舞台にしたアドベンチャーゲームになるらしい。まだ詳しいことは不明だが、本格的なファンタジー世界を見せてくれることに期待したい。このほかオリジナルのゲームは何本か進行しているらしい。もしかしたら〝ファンタシースターIII〟も出るかも知れない。

ここで紹介したタイトルはすべてセガから発売される。秋以降の発売予定だが、その頃にはサードパーティの動きも激しくなるだろう。今後が楽しみ。

Ultima IV
クエスト オブ アバタール

ⅠからⅣへその冒険の記録

井上尚美、田中夕子、両女流作家による小説化、コミック化、その製作は今や佳境へとさしかかっている。この記録は、その序章ともいうべきソーサリアの歴史である。

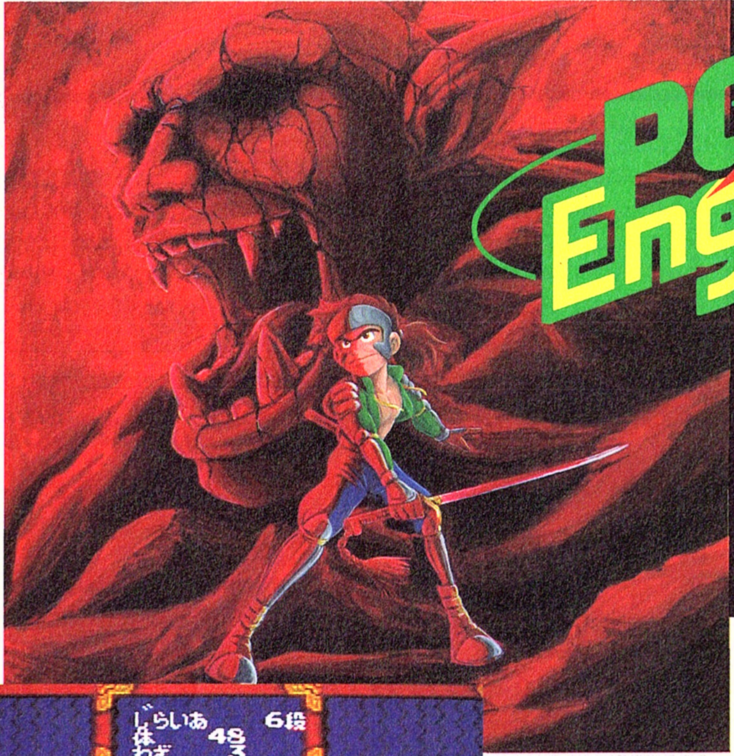
我々の住むこの地球とは別の次元に存在する、魔法の王国ソーサリア。ロード・ブリティッシュがこの世界を治めるようになってから30年、その歴史は3つの悪との闘いによって象徴される。疾風のように駆け抜けていった悪と、そしてそれに立ち向かった英雄たちの記録を、ここに紐解いてみよう。

かつて人々がロード・ブリティッシュのもとで平和な暮らしを営み始めていたとき、ひとりの若き魔法使いが誕生した。その名はモンディン。偉大なる魔法使いの息子であった彼は、力と権力に対する飽くなき野望を持っていた。ある日、彼は偉大なる父親の持っていた太陽を操るルビーに目をつけた。そして、父親を殺し、ルビーを自らのものとしたのだ。モンディンは、その力を用い、ソーサリアに君臨し始めた。恐怖に陥り、逃げまどう人々。ロード・ブリティッシュは、その危機を打破すべく、彼自身がもといた世界「地球」から救世主を呼び寄せた。英雄はソーサリアに現れた。そして、善を守り、悪を滅した。モンディンは倒され、ルビーは破壊された……。しかし、ソーサリアの民は、それが第2の悪の誕生する前ぶれでしかなかったことを思い知らされるのだ。

女魔法使いミナクス、モンディンの美しき弟子。彼女は、時間の門を発見し、師以上の力を得た。地上に再び悪が甦る……。英雄の今度の闘いは、数万年に及ぶ時代と次元、そして広大な宇宙に潜む惑星Xにまで至る。が苦難に満ちた冒険の末、ついに彼はミナクスを打ち砕いた。

それから20年、平和と復興の時代が続いたが、それはまた悪が復活するための時間でもあった。モンディンとミナクスが生前行っていたいまわしい契約が、じわじわと育ち始めていたのだ。エクソダスと呼ばれた想像を絶する巨大な悪の存在が明かになったとき、救国の英雄は3度ソーサリアに登場し、4人がかりでこれに立ち向かった。ロード・ブリティッシュを始めとする多くの賢者の助言や、第4の次元を支配する時間の王との出会いによって、そして世界の外れに存在する謎の大陸アンブロシアの発見によって、エクソダスは封じ込められた。英雄はソーサリアに、真の平和をもたらすことができたのだ。

そして今、新たなる冒険が記録されようとしている……。平和が達成され、人々は平和の意味を考え始めた。3つの邪悪な存在とは、我々の内に秘めたる悪の具現化した象徴にほかならぬ。我々が善の意味を発見し、全ての内なる悪を締め出さない限り、悪は再びこの世に現れるだろう、と。究極の平和、それは真理を得ること。そしてそれは同時に、アバタールへの道を極めることなのだ。果たして英雄の行手には、何が待ち受けているのか!?

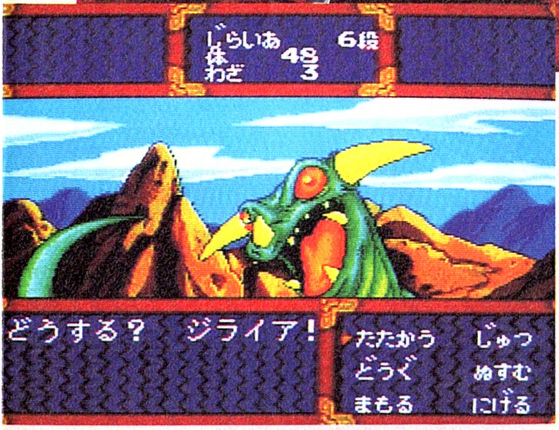


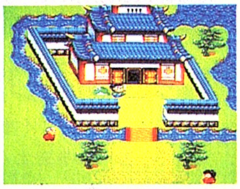
ピーシーエンジンクラブ PC Engine CLUB

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌

VOL.36

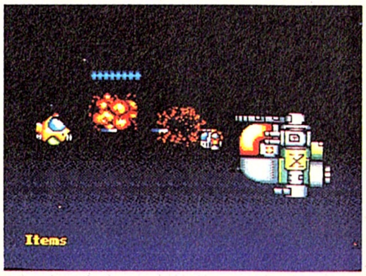
■遅れに遅れている、ウワサの『天外魔境』、やっと続報の登場だ。さらに、ハドソンの新しいシューティング『ガンヘッド』もおもしろいぞっ!! それにしても、今回からPCエンジンクラブも表紙つきか（最初で最後かもしれないけど…）。出世したなぁ、うんうん。





天外魔境 てんがいまきょう

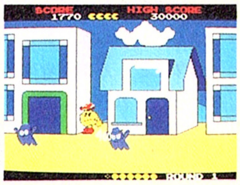
CD-ROMの迫力、超大型AV-RPGなのだ



ROCK ON ロックオン

ユニークキャラのハードゲームだ





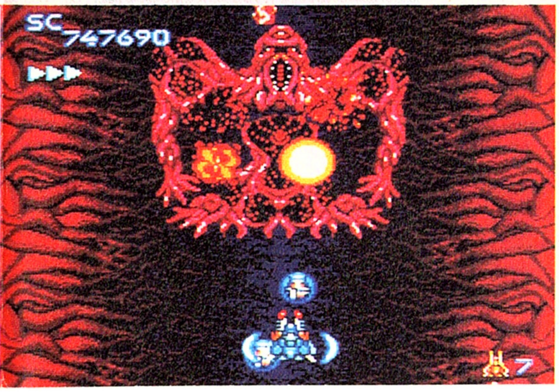
パックランド

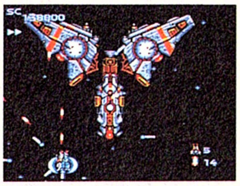
トリップ5、完全マップで御紹介



武田信玄 たけだしんげん

グラフィックが美しい和風アクション





ガンヘッド

究極のパワーアップシューティング登場

天外魔境



文／タイレル辻

■ハドソン
■6月30日発売
■¥7200
■CD-ROM

とっても巨大なRPG!

作年からいろいろと話題の多かった天外魔境ジライアも、ついに完成となりました。ほんとはまだだけど、もう微調整だけの段階に入ってるからね。今度こそ大丈夫でしょう。このジライアは、CD−ROMという巨大な容量を使って、RPGの可能性の極限を追求した作品になっている。(ちょっとオーバーかな？）そこで今回は、キミの知りたいCD−ROM・RPGのポイントをいくつか選んで報告してみようと思うわけだ。

✖ストーリー、そして目的…

はるか昔、ジパングという美しい国があった。この国は、一度マサカドという者によって滅ぼされかけた時期があった。マサカドは、ジパングを自分の思う通りの国にすべく、邪魔な生き物をすべて殺そうとしたのだ。そんなとき、どこからともなく火の一族が現れ、死闘の末マサカドを葬りさった。

しかし、マサカドを復活させようとする大門教が現れた。火の一族の末裔であるジライアは、大門教を倒すべく旅立ったのである。

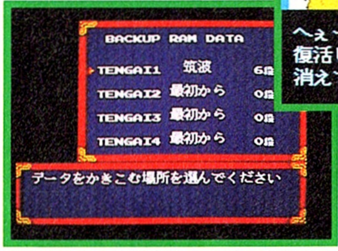
というのがオープニングで見れる。まるでアニメを見ているように、ナレーションと会話が続いていくのは、さすがCD-ROMというところ。ちょっと長いのが気になるけど、まあ最初だからこんなもんでしょ。

ジライアは、あと2人いる仲間を見つけながら、大門教の本拠地へと進んでいくわけだ。システムは普通のRPGだけど、ところどころでCD-ROMの威力を見せつけてくれる。



▶ナレーション付きのオープニングはちょっとかったるいかも





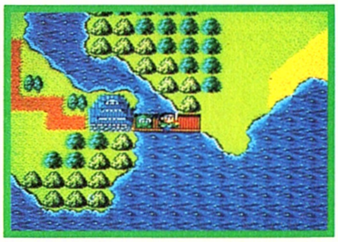
◀CD-ROMシステムには最初からバックアップ機能が付いている。記憶は4つまでできるぞ

▲アニメーションなどによくみられるカット割り。このように、アニメ感覚をけっこう意識して作ってある

✖マップ関係

マップ全体の広さは約2600だそうだ。一口に2600というが、ドラクエⅢの地上マップが256画面だから、天外魔境では、その10倍はあるってことになるだろう。ムチャクチャ広いフィールドだね。ただ、物語はいくつかに区切って進んでいくことになるので、この広いマップを常に端から端まで移動し、探索するということはないようだ。広すぎても困るだけというのが、ちゃんと配慮されているって事だろう。





◀下の穴ぼこが、いわゆるダンジョンへの入口なのである

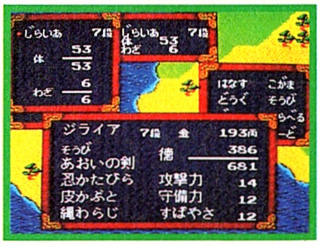
◀敵があまりあらわれないので、そんなに広いとは感じないかも

✖身の回り関係

パラメータは、ごく普通のものを使ってる。レベルを表す「段」、経験値の「徳」、攻撃力、守備力、すばやさ、体力、そしてMPを表す「わざ」だ。ただ、経験値稼ぎをあまりしなくてもいいようにバランスを調節してるので、年がら年中戦闘している事はないようだ。アイテムは100以上、術は30種以上、そしてキャラはなんと3000！そのうち敵は180だ。セリフはなんと1万にもなるという。やれやれ。



◀コマンド選択画面。こがまとはいったいなんだろね？



◀ステータス画面。特殊なものはない。隠しパラがありそうだけど

✖仲間はいずこ‥‥

ジライアは、最終的に3人のパーティとなって最後の敵にいどむわけだが、最初っから3人揃っているわけではない。各地いろんなところを回って仲間を探さなければならないんだ。このへんはドラクエみたいなもんだが、なにしろ広大なマップと無数のイベントがあるので、なかなか会えないんだ。その前に、なぜかカエルなるものが自来也の仲間となる。仲間が見つかるまでの仮の仲間と言っておこう。このカエルにも謎が隠されているんだが、その秘密はまた次回ということにしよう。



▲こがまがなぜか仲間になってる。ケモノも人間と同じように生活しているんだよ



◀おおっと、いきなり仲間のツナデの出現だ。ここまでどれだけかかるやら…

✖気になる読み込み速度は？

さて、CD-ROMの気になるところと言えば、読み込みに時間がかかる、ということだ。まあ、たったの数秒間だし、大げさに騒ぎ立てることもないんだけど、そんな「間」はなけりゃないほうがいいに決まってるからね。読み込み速度は、他作品に比べてとってもスムーズに読み込んでいると思う。数秒というよりも、ほんの一瞬と感じられるぐらいだ。気にしなきゃいいんだろうけど、積もり積もるとやっぱり気になる。やはりこのへんが限界なんだろうか？



▲グラフィックを出すときにちょっと引っかかる感じ



◀通常画面と戦闘画面の間にちょっとした間があく

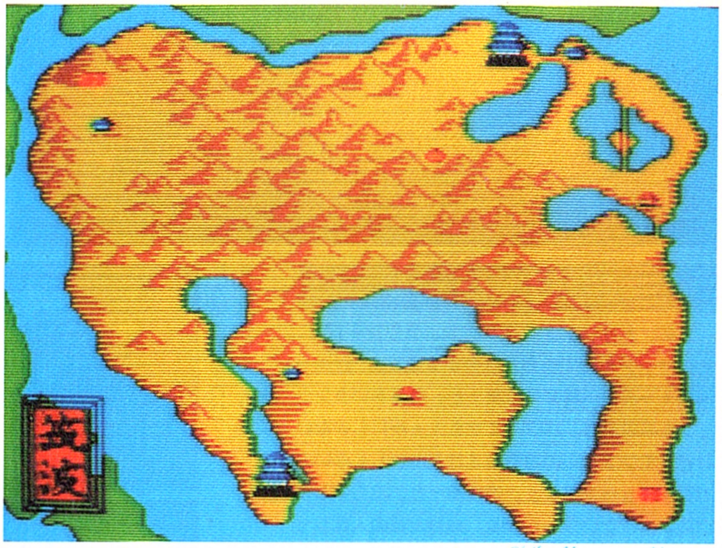
✖筑波からスタート！

スタート地点は筑波から始まる。このゲームの物語はだいたい9コに分かれているんだけど、この筑波地方はまさにその最初のところとなるわけだ。まずはふもとの村にいって身じたくを整えよう。このエリアでは下に見えている穴からダンジョンに入り、中のナマズを起こさないと進めなくなっているんだ。ま、このようにストーリーは、ある程度一方通行になっているので、ゲームを進めていくうちに迷う、てなことはない。この筑波エリアはこの世界を知るための序章エリアといえるところだろう。そんなに難しいイベントはないけど、数が多いのでとってもタイヘン！　という印象だ。



▲最初は下の村へ。敵の出現率が低いのでいきなり敵に殺されることはない





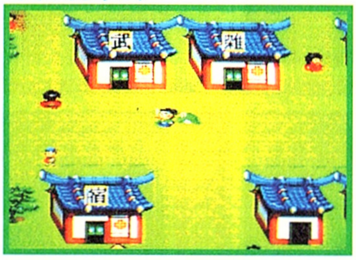
◀まずはひととおりこの村を探索してみよう

▲これがエリア1ともいえる筑波の町である。少なくともこの9倍の面積が全体の面積となっているのだよ！

✖町の中では‥？

町や村の中には宿屋やよろず屋などがある。もちろん人もいて、会話すると、その人のグラフィックがでたりするわけだ。中にはセリフだけ、というのもあるけどね。キャラが3000じゃしょうがないか。町の中では、お店以外にも入れるところがあるので、必ず中を確かめるようにしよう。

▼店や他にも開いている家がある。必ず入ってみるように！

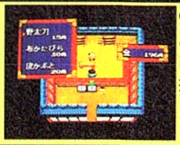


宿屋



宿屋の右下にいるのがセーブ屋だ。もちろん無料でしてくれる。

武器屋



武具防具共に売ってる。お金がたまったら必ず良いものに買い換えよう

よろず屋



店によって売ってるアイテムが違ってる。売ってるものは要チェック！

預け屋



持ち物や術は持てる数が決まってるので、不要な物は預けてしまおう

✖戦闘システム

戦闘シーンは、基本的にはドラクエと変わらない。ただ、グラフィックはとっても美しい。敵もアニメーションするし、術の効果なんてとってもハデ。それに敵のどちらが攻撃しているか等の細かい処理がなされているので、けっこうラクに戦闘できてしまう。戦闘が少ないのがもったいないぐらいだ。



▲敵の消えていくのがなかなか新しい。エリア1はタヌキがとっても多いんだ



◀アニメするのは大物の証拠



◀アニメする敵には注意しよう



▶段が1つ上がったところ



▶空飛ぶ敵もいるぞ

✖その後の進行は？

筑波のエリアでは、水戸黄門がでてくるイベントをクリアして、タヌキを倒せばボスキャラとの戦いとなる。その後は同じように各地方をまわり、白い神獣を助けだして、仲間を見つけて行くことになるだろう。ただ、各イベントは見事に演出されているので、同じ事の繰り返しとは感じないはずだ。結構早く終わるだろう、とハドソンの人はいってた。最終的には40～50段ぐらいで終わらせられるそうな。

▼ボスの手前の、中ボスといった感じのタヌキやろうだ

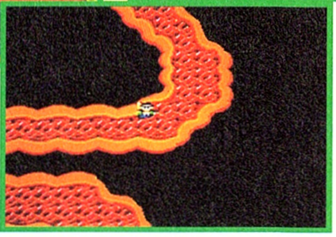




▲エリア1は、石に封じ込められている白シカを助け出すことだ。大門教はなぜか白い神獣を恐れているようなんだけど……



▲ツナデちゃんの活躍場面である。これはちょっと先にいったところのイベント場面だ



▶エリア1のボスキャラを倒しにいく途中の地下道だ。迷路ってわけじゃないけど…

パックランド



文／北枕獲

■ナムコ
■発売中
■¥5200(税抜き)
■Hu-CARD

野を越え、山を越え、駆けろパックマン！

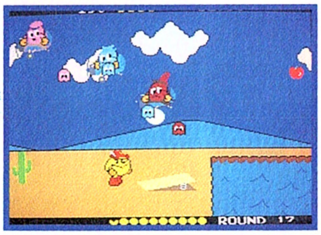
最近はパリッシュのホームランぐらいしか、楽しみがないもんね。開幕直後は、高い買物だったかなぁ…と思ったけど、さすが大リーガー、この調子で突っ走ってくれるといいけど。それにしても、投手陣だ。伊東は絶不調、アイクはノーコン(クビになってしまいましたね…)、頼りは尾花だけ…。内藤、川崎、岡、がんばってくれよな！　こんな時は、お手軽アクション、パックランドで気晴らしをするにかぎるのさ(強引だなぁ…)。

ROUND・17

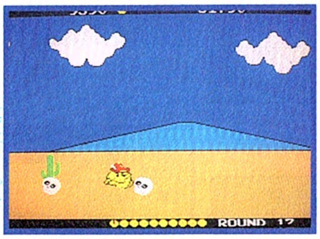
さあ、トリップ5のスタート、ラウンド17だ。右のマップを見てもらえば分かる通り、〝砂漠→池越え→森→池越え→砂漠〟と、わりあいタンジュンな構成だね。パワーエサも1ヵ所にしかないけど、モンスターの攻撃はさほどキビしくないのでダイジョーブでしょ。逆にゆーと、ここでしか点数が稼げないワケだから、点数主義の人はしっかりモンスターが集まるのを待ちましょうね。

最初の池の2回目のジャンプはちょっと長いので、一生懸命連打すること。連射パッドがあれば楽勝なんだけどね。

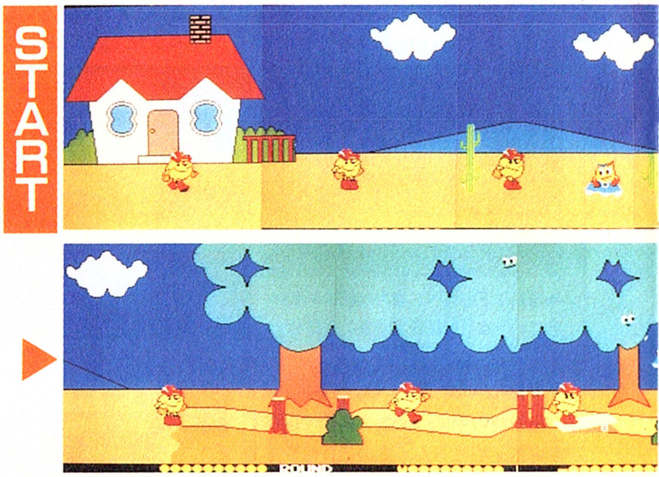
あとは後半の砂漠にある砂地獄にさえ注意すれば、問題はないでしょ。



▶スタート直後のパワーエサ、あわてるとアウトだぞ！



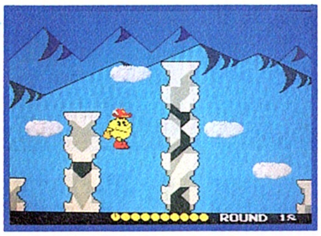
▶ガイコツは砂地獄の目印。モタモタすんなよ



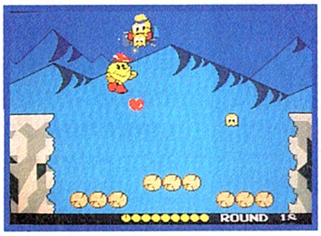
ROUND・18

ラウンド18は、山のステージだ。ここは、指さばきがすべてのラウンドだ。とにかく、急がないことが大事なのだよ。特に雲を使って移動するときは、慎重の上にも慎重に、確実に移動するようにしようね。ちょっとでもあせると、すぐに落っこっちゃうからね。あんまりノンビリして、スーちゃんに追いつかれたり、タイムアップしちゃうのも困るけど、ね。

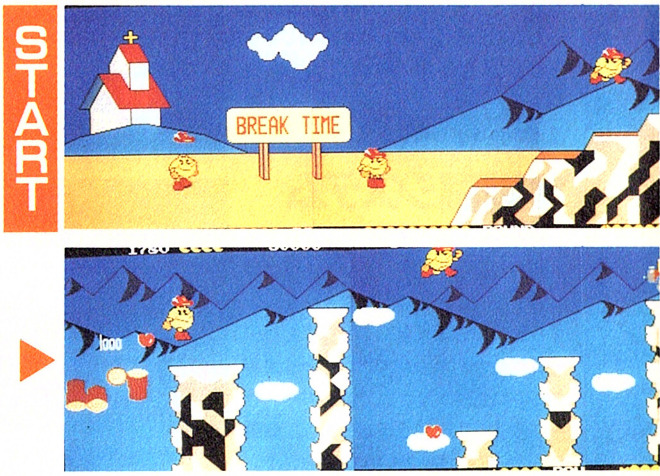
それから、最後の丸太渡りは、飛行機に乗ったモンスターが現れるから注意してくれ。あわてて丸太に飛び移ると、飛行機に突っ込んじゃったり、小モンスターの餌食になっちゃうのが、関の山だからね。



▶山では、あせらずに、テンポよく進まないとダメなんだ



▶ゴール近くの丸太飛びでは、敵に注意しなきゃなんねェぞ

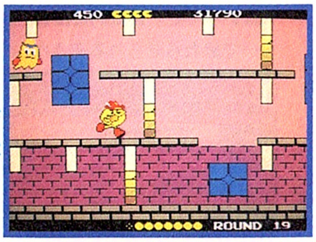


ROUND・19

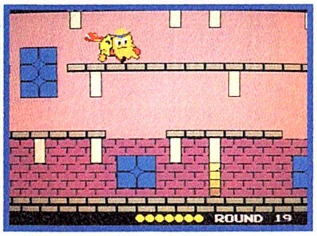
モンスター屋敷のシャッターを開けるためには、カギが必要なんだよね。しっかりルートを確認しとかないと、クリア不可能になることもあるんだ。マップをよく見て、ルートの確認をして下さいな。

また、通路が狭いので、モンスターをよけるのが大変そうだけど、パックマンはモンスターの上に乗ることができるってこと思い出せば、そうあせらずにすむはずだ。

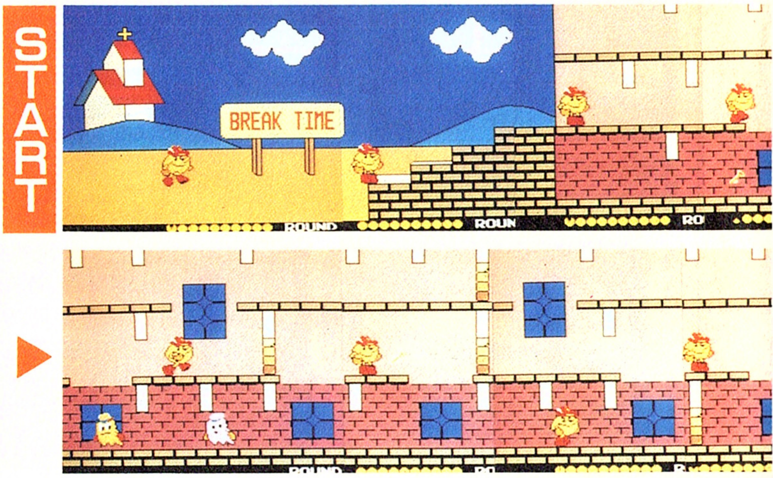
とにかく、モンスター屋敷のステージでは、ルート選びがポイントなんだ。



▶ここまでに鍵を使っちゃったら、あきらめるしかない



▶通路が狭いから、モンスターには、十分注意してくれ



TRIP5のパーフェクトガイドだぞい!!

とゆーワケで、パックマンの旅は長い。8トリップ32ラウンドもあるんだ。セーブもパスワードもないし。もっともフリーコンティニューだし、トリップ1～5までは自由にセレクトできるから、それほど気にならないけどね。

で、今回はゲームの中盤…ってゆーか、後半のスタート…ってゆーか、とにかくトリップ5（ラウンド17～20）のマップを、完全に公開してしまうのであった。なにしろパックマンはパワーエサを食べないと、攻撃に転じることができないでしょ。つまり、基本は逃げ回ることなんだよね。その場合、地形を熟知していれば、かなりキワどいことだってできるんだぞ。よーするに、「マップを知る者が、パックランドを制する者」なんだね。

ただし、フューチャーやアイテムの位置はヒミツね。個人的な考えなんだけど、最近おおっぴらに〝隠し○○〟を出しちゃうケースが多すぎると思うんで。このゲームの場合、特にムズい隠し方もしてないしね。



ROUND·20

無事に妖精をフェアリーの国に届けたパックマン、今度は愛する妻と子供が待つスイートホームをめざして、帰り道を駆け抜けるのだっ！

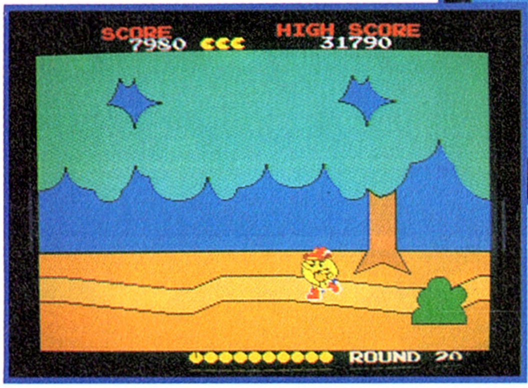
とゆーワケだね。帰り道のポイントは、女王様からもらった“魔法の靴”の使い方なのだよ。ただやたらに、空を飛んで行けばいいってモンじゃないんだぞ！

それにしても、帰り道は長いなあ。とりあえず、ビデオプリンタで出力してつないでみたら、約３mにもなりやんの！　ま、帰り道ってえのは、来たときよりも遠いモンらしいし（ふ、古いなあ…。も、もしかすると、古いってこと自体、分らない人が多いんだろーか？）、グチってないでサクサク行ってしまおう。



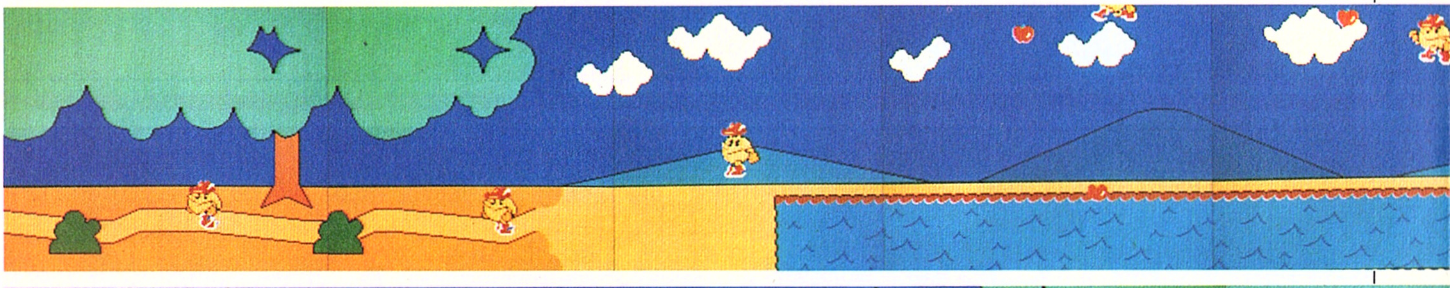
▶フェアリーの国の女王さまに“魔法の靴”をもらったら、あとは、お家に帰るだけ……

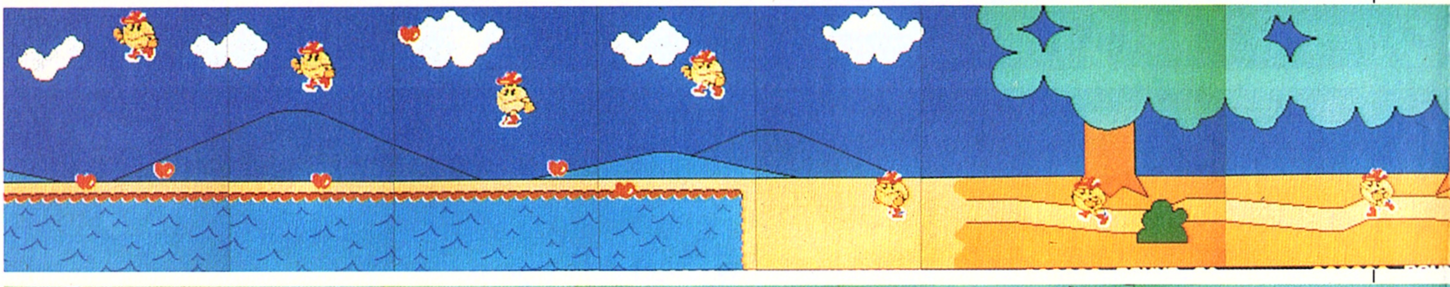


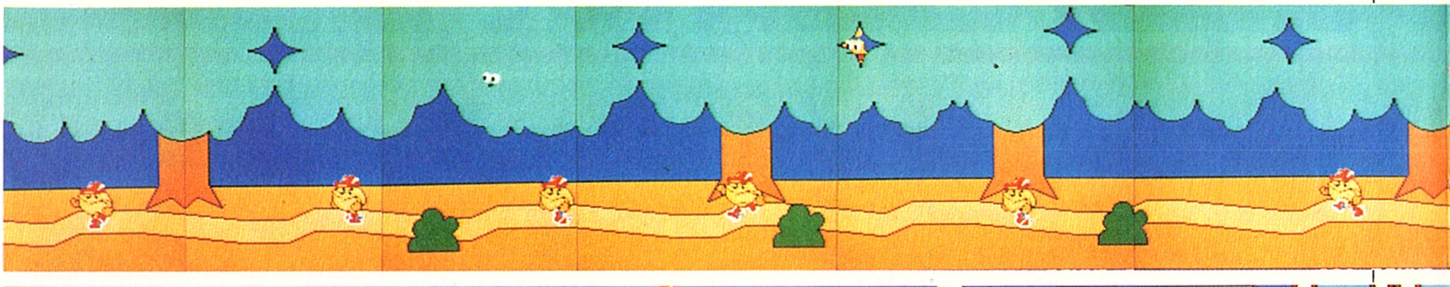


◀空を飛ぶよりも、走った方が速いのだ。とゆーことは、このラウンドは距離も長いし、必要なとき以外は走っていった方がいいってことだよね

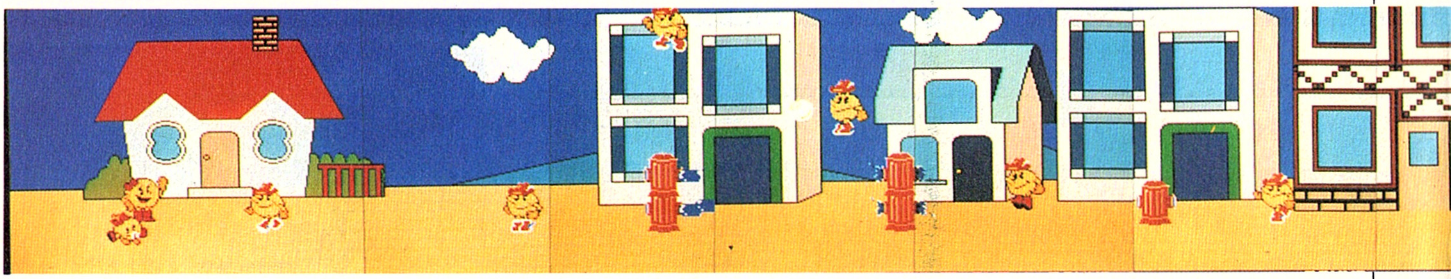
▲つまり、このラウンドで空を飛ぶのは、基本的に池越えのときだけってことだ。それから、下方のフルーツは欲ばらない方がいいだろう。タイミングを外すと、池ポチャすることもあるんだからね







GOAL



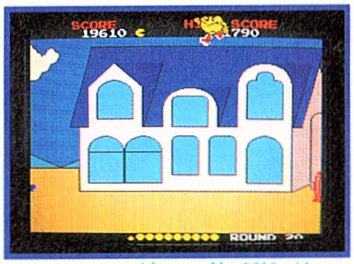
まあ、確かにマップは長いんだけどね、モンスターの攻撃はそれほど激しくはないので、ひと安心ってゆーワケなのさっ！

とゆーワケで、帰り道での注意点だ。1番目は、森では飛んで行かないことかな。みんなも知っているよーに、生い茂る森の樹々は、パックマンもモンスターも隠してしまうんだよね。この状態で不用意に飛んで行くと、モンスターをよけきれずに、正面衝突なんてことも起こるしね。

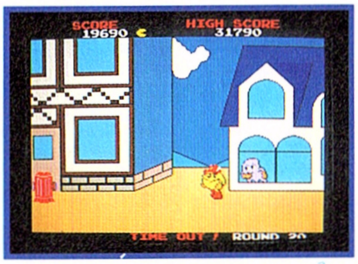
それからっと。そうそう、なれないうちは、池を飛び越えるときにフルーツを欲ばらないってゆーことも、けっこう大切なことかな。特に低い位置にある場合は、ムリして取りに行ってタイミングをはずすと、池ポチャが待ってるんだからね。

街の消火栓の水にも、ちょっと注意した方がいいな。ぶつかっちゃうと、パックマンをコントロールできなくなっちゃうからね。

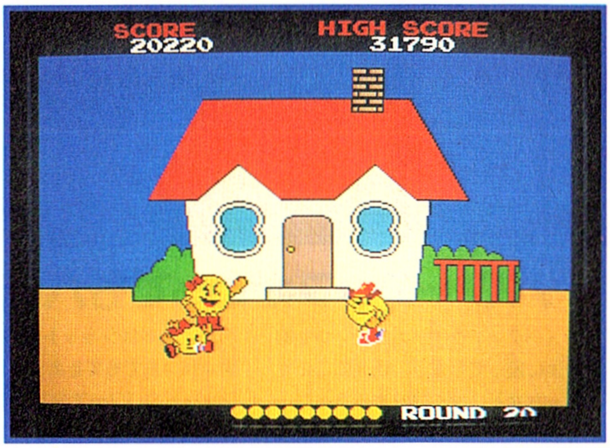
と、まあ、トリップ5のマップを紹介してきたワケだけど、このゲームでは基本ワザさえしっかりできるよーにしとけば、エンディングもそんなに遠くないはずだ。とにかく、自由に止まれるようになること、慣性に負けないことが大事なんだよ！



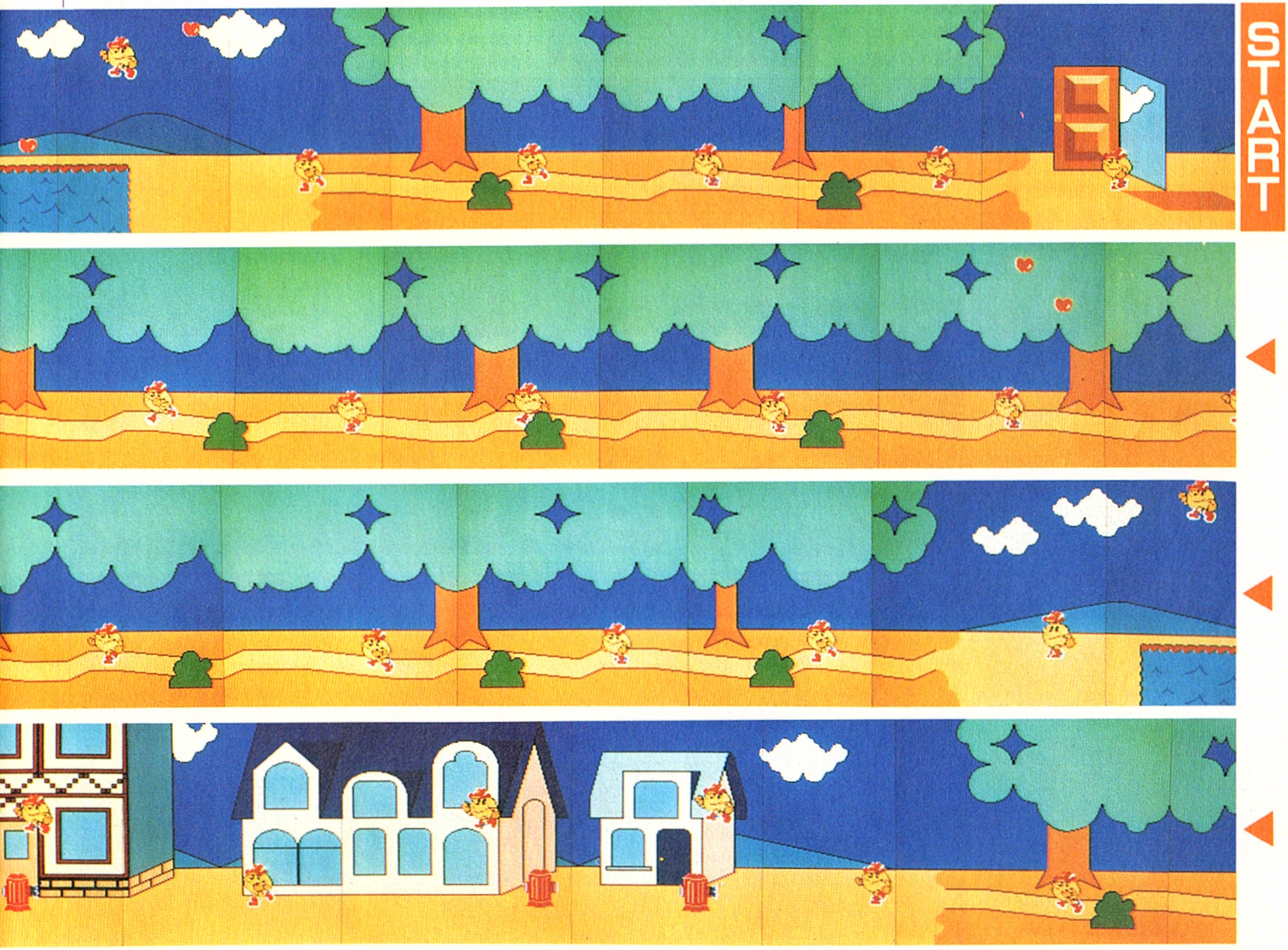
▲このラウンドに限らず、街の建物の上ってゆーのは、けっこう安全だったりする。魔法の靴がないと、登るのが大変だけど…



▲タイムアウトになると、スーちゃんが突っ込んでくる。長距離のラウンドでは、残りタイムにも注意しましょーね



▶とゆーワケで、1つのトリップが終わり、パックマンは愛する家族のもとへ帰った。だけど、迷子の妖精は、まだ3人もいる。のんびりなんか、していられないのだ



ガンヘッド



文／タイレル辻

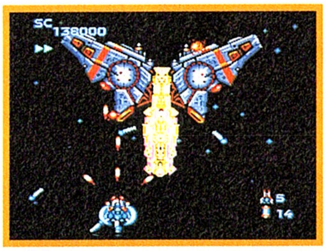
■ハドソン
■7月7日発売
■¥5800
■Hu-CARD

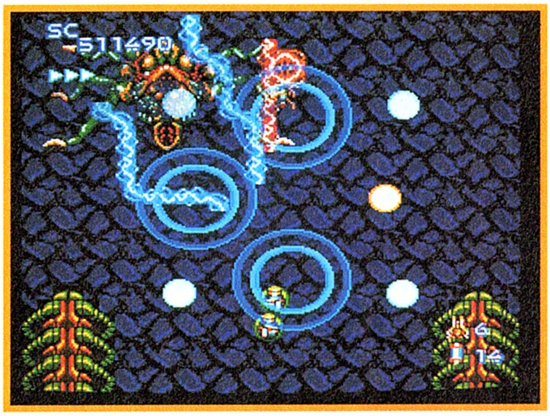
今年の夏はガンヘッド!

ハドソン恒例のキャラバン対応ソフトが、このガンヘッドだ。このタイトル、どっかで聞いたことない？　そう、現在同名のＳＦ映画が撮影されているんだよね。このソフトは、それとタイアップしたような形になっている。映画の方はそうとうハードな内容になるらしいんだけど、こちらのゲームの方も、負けじとハードな路線となっているぞ。難しいわけじゃないけどね。

◆パワーアップがとってもハデ!!

シューティングゲームは、いつも紹介方法に困ってしまう。例えばこのガンヘッドなど、マップをやろうと思っても、と——っても長いのでほっとんど不可能（１エリアがだいたい５分間ぐらいである）だし、敵といっても数十種類の敵を載せたからといってどうなるわけじゃあない。そこで今回はパワーアップだけにしぼって紹介してみようと思う。それにこのガンヘッド、パワーアップに関しては今までのどのシューティングゲームにも負けていないぐらいすさまじい変化をしてくれるんだ。基本はショットとBOMB。爆弾は16コまでもてるようになっている。ショットのパワーアップは０～６の７段階。下のアイテムを取ることによってなされる。その他にも、ピンクの玉（ジェル）を取ることによってパワーアップしていくぞ。自機のスピードは５段階に自在に変えられるから自分にあったスピードを選べるんだ。





▶爆弾は広範囲にわたって、こまい敵を殲滅してくれる。数が少ないけど…

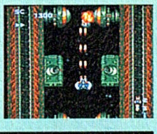
◀左上の▶▶が自機のスピードを表わしている。これはいつでもポーズボタンで変えられるんだ。▶▶▶ぐらいがいいんじゃないかな？

パワーアップの種類!!

武器の種類はⅠⅡⅢⅣと４種類ある。その上でＦを取ると、違った形でパワーアップされるので、全部で８種類、オプションが４つで、計12種類の変化をすることになる。しかも、レベルアップもちゃんとするから、全部で……。

Ⅰ フォトンブラクター

単発のビーム砲。最大で５方向にショットできるようになる。Ｆを取ると炸裂弾に！





Ⅱ ティスラプトウェーブ

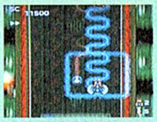
広範囲なワイドビームとなる。レベルアップでビームが増えていくぞ。

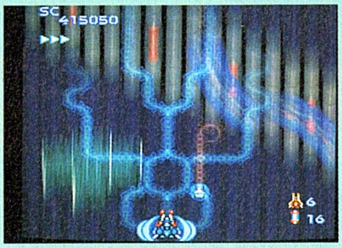




Ⅲ フィールドサンダー

レーザービーム砲。レベルアップで複雑な方向に撃っていく。Ｆで追跡レーザーに！

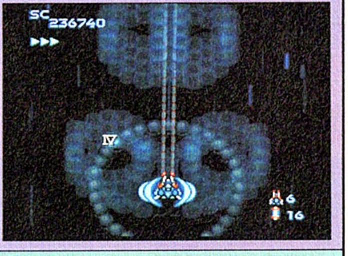




Ⅳ リングブラスター

自機の回りをバリア球が回る。レベルアップで数が４つまで増えるぞ。





H ホーミングミサイル

敵追跡ミサイルを撃つようになる。レベルアップするとミサイルの速度が早くなる。





S シールド

その名の通り、敵の攻撃に数発耐えられるようになる。時間制でもあるけどね。





M マルチボディー

いわゆるオプションだ。２個までつけられる。バリアのようにする事も可。

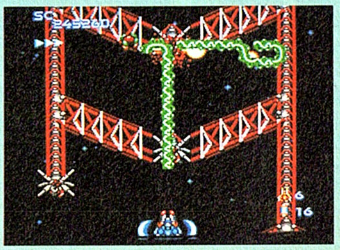




F フルファイヤー

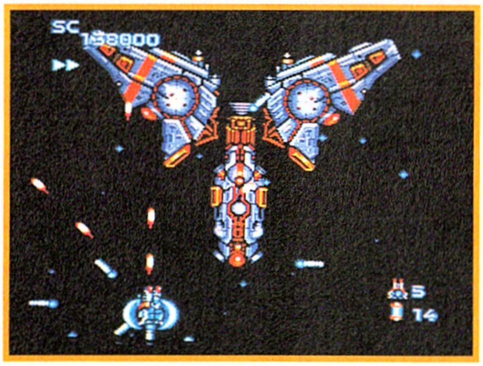
これを取ると、武器が違った形で撃てるようになる。武器を強化してくれるわけだね。





◈ 9エリア4周を目指せ!

このガンヘッドは全部で9エリアに分かれている。少ないようだけど、最初に書いたように、1エリアだいたい5分ぐらいかかるんだ。どれだけ長いかわかるでしょ? それが9エリアまであるんだからたまったもんじゃないね。ゲームのレベル自体はそんなに難しくないので、慣れればあっというまに8エリアまではクリアしてしまうことだろう。最初は破壊のカイカンを味わうってところかな。問題なのは9エリア、そして2周目以降。特に9エリアの攻撃はなかなかハンパじゃないところを見せてくれるぜ。2周目以降は敵の撃ってくるタマが多くなっていくんだけどね。そうそう、それからこのガンヘッド、ザナックのAI機能のように、こちらの強さにあわせて強くなっていくようだよ!



▶だいたいステージの真ん中あたりに中ボス、そのあと大ボスという構成だ

▼ボス自体はあまり強くない。バリアが張ってあれば倒せてしまうよ





▼4面ボス。はっきりいってボスは大した事ないのが多いんだ

◀4面はノーミソや細胞やらのステージだ



▶これが1面の中ボスだ。といっても、爆弾1コですべて破壊できちゃうけど。中休みって感覚だね



◀正面の危険な敵は、攻撃範囲の広いIIIやIIで簡単に倒せる。考えて武器選択しよう



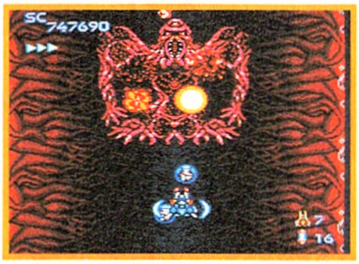
▲アイテムはボロボロでてくる。間違って取らないように



◀FでIIIを強化したところ。追跡レーザーは使えそうで使えないけど



◀緑のMは敵の弾を破壊してくれる最強バージョン。だけど、時間制なんだよねえ



ホットニュース ROCK-ON

■ビッグクラブ■8月中旬発売予定 ■¥6700(税抜き)■Hu-CARD

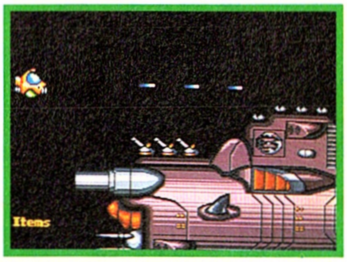
愛機マクミランMP4を駆り、伝説の秘宝"フィサの財宝"を求めて冒険を繰り広げる。ロックオンは、そんなシューティングゲームだ。

で、アイテムの数が、なんと18種類だぞっ! このうち、武器が14種類で、プレイヤーは3種類の武器を携帯できるんだ。武器の使い分けがポイントになりそーだね。

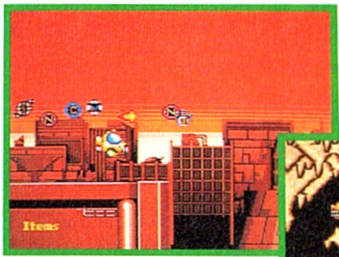
さらに、このゲームには、謎を解くってゆーAVGの要素もあるんだ。謎を解き明かさないと、真のエンディングには行き着けないぞ! うーん、これは、指と頭をフル活用しなきゃね。



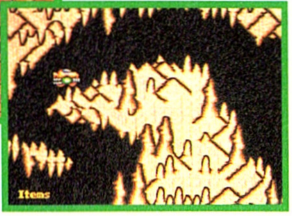
▲とゆーワケで、敵を破壊すると、アイテムがボロボロボロボロボロボロ出現する



▲1面のボス、巨大戦艦マザーシップ。デカイっ!



▲つまり、いらないアイテムを取っちゃうことが多い。気をつけて…も、取っちゃうんだよなァ…



◀ほとんどドライブゲームになることもあるんだ

ホットニュース 武田信玄

■エイコム■8月上旬発売予定 ■¥5600(税抜き)■Hu-CARD

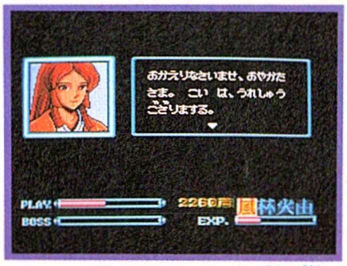
とは言っても、SLGじゃないんだよ! 武田信玄を主人公にしたアクションゲームなのさ。全4ステージで、最後にはボスの武将が待っているってワケだ。とーぜん、オーラスの敵は上杉謙信だぞっ!!

敵キャラを倒すと、お金と経験値が手に入り、レベルが4段階に上がる。なんてRPGっぽいとこも楽しいね。レベルが上がると必殺技が使えるよーになったりね。とーぜん、お買物だってできるのさっ。

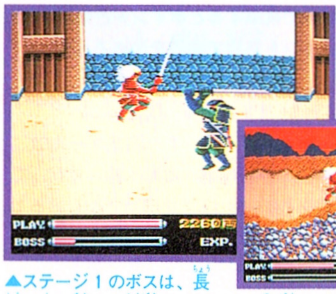
湖衣姫もかーいーしさっ♥



▶最初、信玄はとっても弱いのだ。



▲ステージをクリアすると、湖衣姫が激励してくれる。お買物もここでできるんだ



▲ステージ1のボスは、長刀を振り回して攻撃してくる諏訪頼重だ。攻撃を見切って、懐へ飛び込め!!



▲鉄砲のダメージはデカいぞ! 先手必勝、撃たれる前に叩き斬れ!!



▲ステージ2のボスは、鎖鎌を使う小笠原長時。ダメージ覚悟で突っ込むか!?

祝新連載

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.1 ゆうぎしょうねんくらぶ



PC・メガドライブに続き、新しいコーナーが今号から始まります。その名も〝ゲームボーイクラブ〟裏技・コラム等をふまえ、新作ソフト紹介を中心に展開していくのでよろしくっ!!」



TETRIS —テトリス—

■任天堂
■6月14日発売
■￥2600円(税抜き)

文／大堀康祐

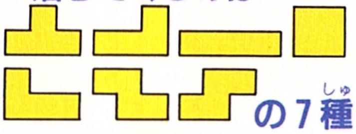
ソビエト製知能パズルゲームがGBに登場!!

今、ゲーセン・ファミコンで大ヒットしているソビエト製知能パズルゲーム〝テトリス〟。ゲーセンで100円玉山積みにしてやった人も多いんじゃないかな!? そのテトリスが、オリジナルの2P対戦モードも加えてゲームボーイ用ソフトとしてこのたび急きょ発売されることになった。

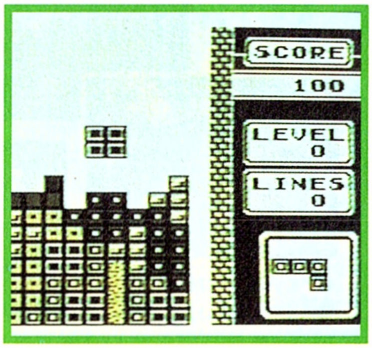
◉あまりに有名だけど、とりあえず説明しとこ

ゲームセンターではパックマン・ゼビウス以来の大流行となったこのゲーム。それ故、基本的な遊び方は割愛してもいいのでは!? と思えるほど…。ひょっとして知らないって人がいると困るので、ざっと説明すると…縦18×横10つのプイフィールドの上方から、4つの四角で構成された右図の様なブロックが、5種あるうちからランダムに1つ落ちてくる。プレイヤーは4方向キーの左右でブロックを左右へ移動、ブロック回転ボタンをうまく使って、すき間なくブロックをしきつめていく、すき間なく0ブロック・1ラインにブロックを並べるとそのラインは完成となり、点滅した後消える。この一連の動作を行い、上から降ってくるブロックを次々とクリアーしていくのが目的。つみ方を間違えて、ブロックが一番上の段まで積み上げられ、出現するブロックと、ブロック同士重なってしまうとミスとなり、ゲームオーバー。それだけ!?と言ってしまいそうな単純で短かいルールだけど、これが面白いんだ。

落ちてくるのは

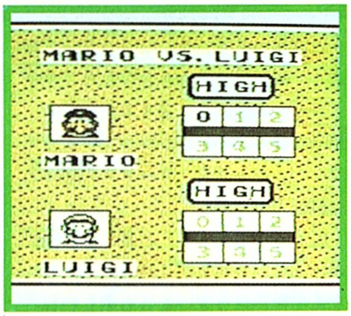


の7種



◉GBのウリ、2PLAY対戦モード

GBのテトリス最大のウリがこの、〝2PLAYの対戦モード〟だ。別売りの通信用ケーブルを拡張端子に接続、2台を通信させることによってリアルタイムな対戦モードが楽しめちゃうんだ。対戦モードの遊び方はと言うと…基本的な操作・ゲームシステムは通常のテトリスと同じ。それに加えて、複数ラインを同時に完成させると相手側にペナルティラインが加わるという設定が追加。どちらか一方が先に30ラインに完成させるか、相手がブロックの積みすぎで自滅するとポイントとなり、4ポイント先取で勝敗を決めるんだ。

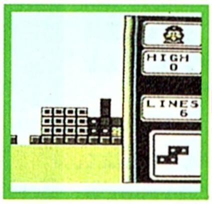


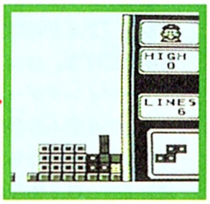


▲通信ケーブルを使って2台をコネクト。これで2P対戦モードテトリスの準備はOKだ!!

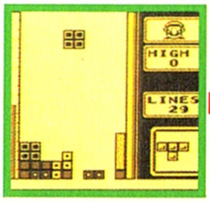
1人がLineを完成させると…

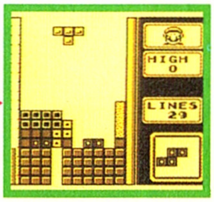
対戦モードでの勝敗はこのペナルティラインを相手にどれだけうまいタイミングで与えるかにあるんだ。ペナルティは、同時にクリアーするライン数に応じて上下する。4ライン同時だと…。





反対側はペナルティでLineが…





相手側はペナルティとして4ラインが加わる。ペナルティのライン数は2ラインの時は1，3ラインの時は2ライン与えられる。なるべく複数ラインを完成させるのがコツ

◉場所、人を選ばないのが魅力

〝テトリス〟、ゲーム性の面からでの面白さは言うにおよばず、このゲームボーイのテトリス、ゲームボーイならではの面白さがあると思うんだ。〝オリジナルの2P対戦モードがある〟というのも当然その要素に含まれるんだケドそれ以上に良いところは、どこでも、誰でも楽しめちゃうってところだと思うんだ。ハンドヘルドゲーム故、車内・旅行等様々な所へ持って行って好きな時に、好きな場所で楽しめるし、ルールが単純なワリには適度に頭を使うので、子供から大人まで幅広い人にうけ入れられ、楽しまれるんだよね。ゲームボーイと言うハードと、テトリスというゲームあっての理想的な相乗効果だ。

人気者マリオも一役買って

ゲームボーイの〝テトリス〟、ゲーム的にもそうだけど、任天堂らしさが色濃く出ているんだよね。それが如実に出ているのが対戦モードのマリオとルイージ、彼等のデモを見ているだけでけっこう楽しめちゃうのだ。

▼勝者はマリオ。うれしそう…





▲対戦者側ではルイージが泣きじゃくって…



TENNIS
―テニス―

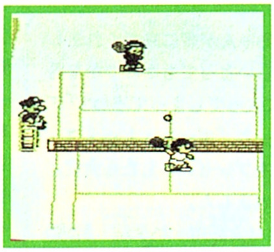
■任天堂
■発売中
■¥2600(税込み)

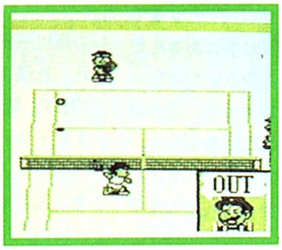
ベーシックなスポーツゲーム登場

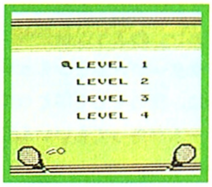
ファミコンで大人気だった元祖"任天堂テニス"。このベーシックなスポーツゲームが、ゲームボーイ用にリメイクされて新登場。通信ケーブルを使えば対戦ゲームもできちゃう!!

通信ケーブルで対戦可

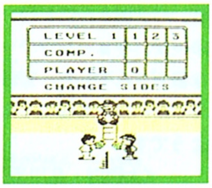
テトリス同様、テニスも別売の通信ケーブルを使うと、対戦モードが楽しめちゃう(残念ながらダブルスはできないけれど)。それぞれの視点から見ての対戦プレイは、ファミコンなどの対戦物と比べ臨場感があって○。







▶1Pモードももちろんできる。まずは対戦するコンピュータのレベルをセレクトしよう



▶コートチェンジのデモまで美しく描かれている。ファミコンより良くできている!?

なんとしんぱんは



マリオ



GOLF
―ゴルフ―

■任天堂
■発売日未定
■価格未定

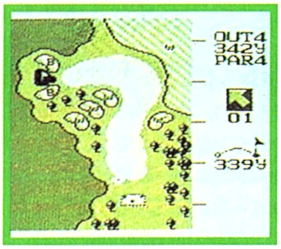
オープン・マスター 全18ホール

○ゲームボーイだからと言ってあなどってはいけない。画面は白黒でも内容は本格的。コースはパブリック、マスターと合わせて全36ホール。こいつはやりがいがあるぞ。

本格36ホールが舞台だ

テニスに続く任天堂スポーツゲームはゴルフに! 基本的な操作法はファミコン版と同じなので、始めてでも楽しく遊べちゃうんだ。ゲームならではのトリッキーな36ホール、こいつはやりがいがあるぞっ!!







▶クラブハウスまで出ちゃったりする。とにかく細かい所までの気配りがうれしい



▶バーディ等とると、キャディさんも一緒に喜ぶデモ画面に。こいつはウレシイぜっ!!

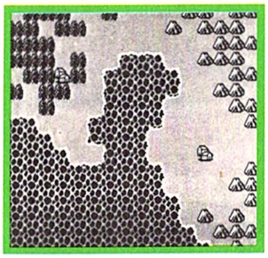
ゴルファーは当然



マリオ

新作たっきゅー便

サードパーティ(任天堂以外のソフト開発会社)のソフト制作も本体発売1ヵ月後の今日、各社順調とのこと。中でもハル研究所の「上海」は5月15日現在、既に完成済。夏頃の発売を目安にあとは生産するだけ…。他にもケムコ社のパズルアクション、ミッキーマウスが完成。バンダイのハイパーロードランナーも8割近くの完成度だそうです。サードパーティが40社を越えた今、今回夏からの下半期、ゲームボーイのソフト事情、十分に期待できそう。



SAGA
スクウェア

ファイナルファンタジー制作スタッフが関与している本格派RPG。GBの初RPGだけあって期待度大だ。



パチンコタイム
ココナッツジャパン

パチ夫くん、1・2でパチンコソフトには定評のあるココナッツジャパンからGB用パチンコソフトが登場!!

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ここでもできるGAME BOY

■第1回京都出張新幹線で"役満"

どこにでもGBを持っていって楽しんじゃおうという企画のこのコーナー。まず第1回目は、京都任天堂出張の帰りの新幹線内で、担当"ヒラ坊"とライター"大堀"との対戦役満での夕飯どっちがおごるか勝負。結果は大堀の惨敗。経費で落とせるのにしっかりおごらせるなんて…。



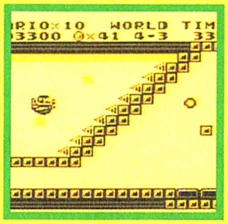
出張BUGBOY CLUB

■強制スクロール脱出法

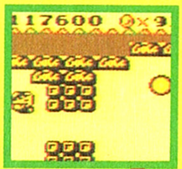
マリオランド

■任天堂
■発売中
■2600円(税込み)

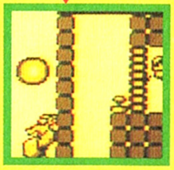
シューティング面で障害物にマリオがはさまれそうになったら、キーを左に入れっぱなしに……



2、3で……



◀この位置でキーを右に。ワープだ

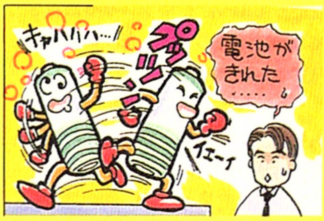


▶あわれマリオは右端に。悲惨!!

マリオは死なず画面右から出てくる。2―3ゴール間近でこの技を使うとボスより右にマリオが出、クリアー不能に……

今月の馬鹿話様

マリオランドをやっていて、最終ボス"タタンガ"を倒して大よろこびしたのもつかの間、クリアー後のエンディングデモがいっこーに始まらない。画面がフェードアウトしたまま。バグかと思ったが何と、ゲームボーイの電池切れだったのね。おーぼけ、けど悲惨!



FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

おれは風呂がキライだ。3日前、風呂場で頭を洗ってて、シャンプーしようと思い、そばにあったシャンプーを頭にふりかけたんだ。ところがいつまでたってもアワが出てこない。そのうちに頭がヒリヒリしてきたんで、これはおかしいと思い、容器をよく見たらサンポールだったんだよ！ちきしょう！責任者出てこい！

（神戸市・アイドルマリー・18歳）

▶ひとかけ、みこすり……うぷ。

（マッキー）

最近、必本がなくなるのでさがしてみると父の使っているタンスの中からわんさと出てきた！父に聞いてみたら「読みたかったから……」だって。言ってくれればいいと思いませんか？

（大阪府・近藤弘泰・15歳）

▶そんな父をとてもかわいーと思う。でしょー。

（ヒラ坊）

みなさま方、おひさしぶりです。今、最初に声をかけてくれた女の子とつき合っています。そこで今度は彼女の誕生日が近づいてきたのでプレゼントを何にしようなか考えています。女の子は何をあげたらよろこんでくれるのでしょうか。おしえてください。

（東京都・ルーカス・13歳）

▶このー。将来が楽しみなやつですね。

（ハルク）

今日、去年の必本を読んでいたら昔投稿しててっきりボツになったと思ってたハガキがのっていた。おもいっきりむなしかった。

（神奈川県・武蔵摩耶）

▶先日、お寿司買って帰りました。最後に食べようと思ってとっておいた甘エビを床にころがしてしまいました。思いっきりむなしかった。

（マッキー）

来年、高三。そろそろ遊べなくなるなぁ。小さいころから趣味で書いてて、ひとつもしあがっていない小説の続きも書けなくなるだろうなあ。将来、小説を書く気もないし、だからって続きのストーリーは頭の中にあるんだよなあ。やっぱり、このさいだから小説コンテストに出しちゃって、きれいさっぱりこのしゅみとは縁を切ろう。てなわけできっと出すと思います。この下手な字を読むのかとぞっとして下さい。

（静岡県・平成 京）

▶はい。覚悟しておきます。今回は優秀な方はプロとしてデビューしてもらう予定もありますので、早めにあきらめちゃだめですぜ。それから、パロディやゲーム・ブック形式でもよいかという質問もありましたが、もちろんかまいません。だけど400字詰めで30枚という制限はあります。スタイルにこるよりまずは基本的な短篇小説ということで、オリジナリティのあるものを期待してます。

（㊓）

成沢さん！天皇賞勝ちましたか？なにしろ1―7ですからね。3320円だもん。1ワクのイナリワンは別として7ワクがねェ。ちなみに私は6―8でした。ランニングフリーにかけたんですがねェ……。

（大阪市・池田早人・16歳）

▶天皇賞はダメだったけど、NHK杯を取ったもんね。そのお金ででっかいキンキダイを食べました。

（CB成沢）

ゲームボーイで連想することは、なんといってもゲーム・ウォッチだ。今から6、7年前、俺がまだ小学生のころ男子の間ですごいブームだった。そしてクラスに必ず1人はいるという金持ち。俺のクラスも例外ではなかった。その金持ちが10数台のゲームウォッチをひっさげ、学校にもってくるのだった。特に雨の日の昼休みはすごかった。そう、ゲーム・ウォッチのうばいあい。中には手を洗わされて、やっとプレイできた奴もいた。ファイヤー、ポパイ、ミッキーマウス、パラシュート、ドンキーコング、オイル・パニック……。今思うとなつかしい。思わず時代の流れを感じちゃう今日このごろです。

（東京都・くえすたー）

▶その金持ちの息子もやっぱり亀にのって登校してたんでしょーか。

（マッキー）

品川玉蘭ちゃんが家に来てくれました。礼儀正しいとってもさわやかな男でした。気に入ってしまって思わず「F1ヒーロー」と「ポール・トゥ・フィニッシュ」をプレゼントしたら大変よろこんでくれました。

（大阪市・ハタ坊・32歳）

先日、ハタ坊さんにお会いしました。何とゆーか、キョーレツラッパのツーレツなおぢさんでした。普段はやさしい人ですがハガキを前にすると人がかわるようです。

（大阪府・品川玉蘭・18歳）

▶よかったですね。でもなーんかヘンね。

（マッキー）

たしか小学校6年のとき、クラスに中谷文吉っていうやつがいたような気がする。おーい、ひょっとして風呂屋のブンキチくんじゃないかー？

（大田区・あびいろおど・22歳）

▶はたしてこの2人は涙の対面をすることができるでしょーか。次号へ続く（かどうかわかりません）

（ハルク）

みんなまとめて「ゴメンナサイ」

ゆかりべまりこ（ウソ）

（埼玉県・野安ゆきお）

▶ゆかりべには妹がいて、それがまたカワイーとのうわさが最近あります。（どーでもいいか）

（ヒラ坊）

あのう、かけそば1人前なのですが。

（東京都・清水浩善）

▶お客さん、また来たの一？

（編集部で泣いたの私だけ,マッキー）

「ケルナグール」……シブいタイトルだなあと思っていたら……ああああ ああっ！私は頭をかかえのけぞった。

（大阪府・斉藤克彦・18歳）

▶ティル・ナ・ノーグみたいでかっこいいじゃん。わはは。

（ハルク）

ども、ナマイキな全開のキムです。で、ディスク・システムの利点は「書き換えができる」だけではない！それは「データの転送が簡単にできる」ということだ。では、その「データ転送」を使うとなにができるかというと、たとえばパソコンでヒットした「ソーサリアン」ができる。一枚をシステム・ディスクにして、のちのちシナリオを一枚づつだしていけばずーっと楽しめるぞ。ドラクエのようなRPGもシナリオ分割で出してもいいと思う。つまり、今までのファミコンRPGはストーリー中心で最後の大ボスを倒しておわりというのが主流だったが、「ソーサリアン」のように自分のつくったキャラクターが人生をシミュレートするように、育ちそして年とっていくようなゲームがあってもいいんじゃないかということ。

（愛知県・全開のキム・未婚）

▶ディスク・システムですがそろそろメディアとしてオープンにしてもいい時期にきてるんじゃないでしょうか？そうなれば、ぼくらもやりたいことがいっぱいあります。

（㊓）



▲最近ふえたのが、TMネットワークのファンからのおハガキ。メジャーなんだなー。パンクじゃゲームにならんだろーな。キャプテンじゃ。

（イラストは山口県・夢野華里）

最後の竜に捧げる歌、なかなかよかったです。思ったんですがこの小説をアニメ化したらどうでしょうか？竜に乗って大樹に近づいていくシーンをアニメで見れたら、そりゃ感動ものだと思います。

（静岡県・石川章広・16歳）

▶まずは単行本（おそくとも6月25日には必ず店頭発売予定です）でじっくり読みかえしてください。それで、ここだけの話ですけど、実はコミック化の話がすすんでいるのですよ。さて必勝本次号の発売は6/16㊎。またね。

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）



花子でもZ'sでも使いたい!
CGソフトをつなぐデータブリッヂ。

CGソフト間でのデータコンバート機能を搭載した、クオリティ高いクリップアート集がここに誕生しました。
お手持ちのCGソフト(花子、Z'sSTAFF、シルエット、アートV、言図絵巻など)を、より十分活用させる機能でいっぱいです。

クリップアート
&データコンバータ
アートライブラリ



アメリカではパソコンユーザーの必需品となっているクリップアートが、日本でも手軽に利用できる時代が来ました。絵を描くのが苦手という人でも、アートライブラリを使えば、お持ちのCGソフトで質の高いカットを利用する事ができます。また、スーパーユーティリティが付いており、CGソフト間でデータのコンバートが可能です。

■品揃たっぷりのクリップアート

シンボルマーク、ボーダー(飾り罫)、アイソメの家具や家屋、スポーツ、動物、乗物、OA機器、ゲーム、文房具、地図、絵文字、家紋、その他をテーマにした質の高いイラストや、遊び心をプラスしたオリジナルイメージなど、計1000種に及ぶグラフィックデータがテーマ別のファイルに整理されてはいっています。

■これは便利!CGソフト間のデータコンバータ

「Z's STAFF KiD98」「花子」「シルエット」「アートマスター400」「artV」「言図」「言図絵巻」「エスキース」その他VRAMデータ使用ソフトのデータをそのまま読み込み、別のソフトのファイル形式で保存する事ができます。双方のデータコンバートが可能です。

■その他の気の利いたユーティリティ

◆8色/16色両モードに対応しています。
◆連続2画面分よりも大きい(640×900)のワークエリアがあり、スクロールはスムーズにできます。それを縮小して、一度に表示させることも可能です。
◆カラーの部分データを読み込んで表示させる時、論理演算を使った色コードの変換ができます。6種類のモードがあり、予期せぬ楽しみが味わえます。

□本体：NEC PC-9801シリーズ(LT、XA、U2を除く)
□使用環境：MS-DOS2.1以上

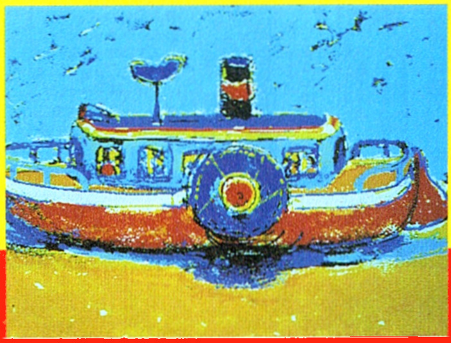
価格12,000円(消費税は含まれておりません)

7月発売予定
参考図書 アートライブラリ
予価2000円(消費税込み)

6月下旬発売予定

16色対応初の電子水彩CGソフト
エスキース

PC9801対応　定価23,000円(消費税は含まれておりません)



お申し込み、お問い合せは

wave train ウェーブトレイン

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5JICC
phone: 03-288-1426

※MS-DOSは米マイクロソフト社、「花子」「シルエット」は㈱ジャストシステム、「Z's STAFF KiD」は㈱ツァイト、「アートマスター400」「アートV」は㈱システムソフト「言図」「言図絵巻」は㈱クレオの登録商標です。
●このカタログの内容は、改良のため予告なしに変更することがあります。

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



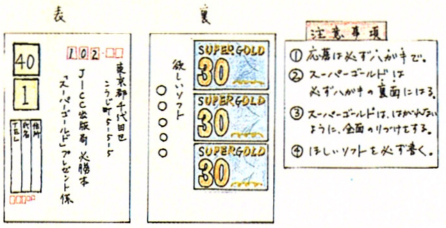
「ジーザス」CD
(キングレコード)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは6月16日㈮当日消印有効。
発表は'89Vol.16の予定です。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

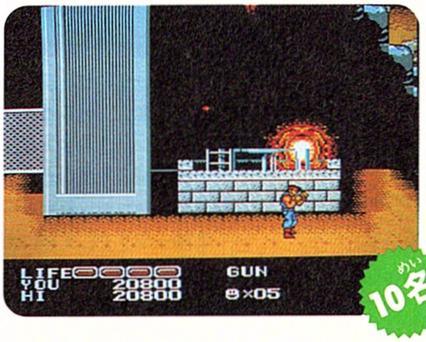
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。



①激亀忍者伝（コナミ）



②殺人倶楽部（セタ）



③脱獄（ケイ・アミーズメントリース）



④クインティ（ナムコ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、6月16日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'89 Vol.16のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.8 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・高柳三郎　宮城県・佐久間憲善　福島県・葉山竹行　栃木県・秋元由紀子　埼玉県・行川晴一　東京都・花田正敏　寺崎あけみ　千葉県・笠井明光　神奈川県・行野川弘行　静岡県・赤坂進　富山県・道長文夫　愛知県・岡本信一　三重県・原田武彦　京都府・柴崎由美子　大阪府・田原健一　荒川真樹　兵庫県・阿井善雄　岡山県・加藤文彦　広島県・府川真弓　山口県・矢崎高弘　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・赤山久志　青森県・小宮英子　山形県・仲山徹弘　群馬県・小茶和雄　東京都・上条繁晴　長野県・三浦信一　山梨県・竹内純二　静岡県・高橋明行　愛知県・辻川憲秀　三重県・木戸正樹　京都府・大津由加　和歌山県・岸本太一　奈良県・金田四郎　大阪府・高橋研介　広島県・高林行彦　福岡県・馬場俊明　大分県・下山和寛　宮崎県・品川康雄　鹿児島県・市原誠二　沖縄県・長生由紀　他30名

★ほしいソフト3本

北海道・天野武和　秋田県・飯田智行　宮城県・茂山けい子　新潟県・根本文和　埼玉県・有川正子　東京都・湯川正悟　神田修二　岐阜県・本郷良平　福井県・渡辺隆人　石川県・小島やよい　愛知県・生田正史　京都府・藤井敬三　大阪府・内田義雄　岡山県・佐藤洋治　香川県・皆川浩正　徳島県・原島すすむ　高知県・足立清孝　長崎県・三重勝男　佐賀県・春木信安　鹿児島県・鳥居文明　他20名

★「ベースボールスター」テレフォンカード

宮城県・長岡喜一　東京都・今井直介　静岡県・前田公一　兵庫県・石井久志　福岡県・明光ゆみ

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ガーフィールドの一週間

北海道・白木法子　宮城県・広島文和　埼玉県・結城麻美　東京都・平田孝男　愛知県・秋田直行　京都府・金巻良夫　大阪府・山口義弘　広島県・高田弘樹　山口県・田中有隆　福岡県・岡宮研二

②本命・競馬シミュレーション

秋田県・森川徹仁　宮城県・木内裕二　東京都・徳山勝三　山梨県・片瀬伸行　三重県・長岡友也　兵庫県・鈴木公雄　広島県・勝田秀憲　香川県・八瀬夕子　宮崎県・田中幸次　鹿児島県・林春夫

③蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

北海道・中村秀夫　山形県・鎌滝一志　埼玉県・田中典夫　新潟県・平野清孝　岐阜県・芝山唯　静岡県・中台雅樹　滋賀県・内海朋秀　大阪府・八中雄二　岡山県・温田慎二　佐賀県・沢田信彦

④ダウンタウン熱血物語

宮城県・小西武和　茨城県・大林桂二　群馬県・町田光昭　東京都・羽田栄一　福井県・石川祐美子　長野県・村岡友樹　愛知県・松山成彦　京都府・小林淳子　兵庫県・大島信次　香川県・太田喜一

怪物博物館
（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載⑨

ゾンビ　その5

by 北枕獲

ボブ・キーンの特殊メイクに感涙！

ふふふ、東京ドームへ行ってきたぜ。4月24日だ。野球じゃないよ。新日本プロレスの「格闘衛星闘強導夢」へ行ったのさ！　やっぱ、プロレスは会場へ行かなきゃダメだね。いやあ、盛り上がったよ。それにしても、橋本が長州、ザンギエフを連破したのには驚いた！　チョチョシビリの裏投げや、ハシミコフの水車落しも凄かったしねえ。それに、獣神ライガーも、なかなかよかったよ。あのコスチュームで闘うのは大変だろーけど、タイガーマスク以上の実力派アイドルレスラーになって下さいね、山田くん!!

ヘル・レイザー
HELLRAISER
監督・脚色・原作：クライブ・パーカー　特殊メイク：ボブ・キーン　出演：アシュリー・ローレンス／アンドリュー・ロビンソン／クレア・ヒキンズ
1987年　アメリカ　94分
発売：東映ビデオ　14800円

向こう側の世界と、こちらの世界をつなぐパズルボックス（よーするに箱根細工だ）、それがヘルレイザーだ。ヘルレイザーを組替えると、向こう側から魔道士が現れ、向こう側…快楽の世界へ連れて行ってくれる。ところが、彼らにとっての快楽とは、こちらの人間にとっては大苦痛なのね。向こうへ行くってことは、こっちの世界では死ぬってことなんだ。で、今回の主役フランクおじさんの登場だ。

フランクはヘルレイザーを手に入れ、向こう側に連れて行かれてしまう。その屍体は無惨に破壊されていた。

で、ひょんなことから、この屍体に血がかかる。さあ、フランクおじさんの復活だ。ところが、血の量が足りず、完全な復活ができなかったんだ。そこで、フランクおじさん、完全に復活するために血を求めるとゆー お話。最後は、フランクおじさんの姪がパズルボックスを組替えてしまい、おじさんは魔道士に連れ戻されちゃうんだ。

とゆーワケで、正確にゆーと、フランクおじさんは生き返ったんであって、生きている屍体じゃないんだけどね。それにしても、特殊メイクアップがすっげーんだよね。おじさんが復活するとこなんざ、感涙モノですわ。さっすが、アボリアッツ国際ファンタスティック映画祭恐怖映画部門グランプリだけのことはあるよ、うん。

それにしても、ギニーピッグか…。神奈川の田中正衛！　えーいっ、このマニアめ!!　私は〝死なない男〟のぞーもつ投げが好きなのさっ♥



電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㉕

ほんとうの幽霊屋敷

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

月明かりに浮かぶ一軒屋、忍び込んだ5人は…。

「うそ、やだあ」伶子がすっとんきょうな声をあげた。

「ほんとなんだってば、ここは幽霊屋敷なの、出るんだぜえ」正雄は押し殺したような声でニッと笑った。

ボロボロになった洋館が目の前にある。月明りの夜だから、いまにもはずれて倒れそうなポーチの柱とか、虫喰いだらけのブラインドの板とかがよく見える。森にかこまれて、小高い丘にポツンととり残された一軒家。

だいたいさあ、こんなとこにこれあったかなあ、と翔二が呟いた。おれ、よくこのへんぶらぶらするけど、気がつかなかったよね。ま、翔二はものごとにうといヒトだから、むりもないけどお、そう言って美加が笑った。

ちょっぴり、ひきつった笑い。

洋館を見つけたのは正雄だった。古びた洋館なんてなかなかイマジネーションかきたてるから、彼の言いだしっぺで夜なかに探検してみようってことになったけど、幽霊屋敷だなんて、いまのいままで聞いてなかった。

でもまあ、やるっきゃない。正雄と翔二の男性軍に、伶子、美加、それにあたしの総勢5人は正面玄関に向かった。もちろんみんな、懐中電燈をにぎりしめながら。

先頭の正雄が、玄関のドア・ノブに手をまわした。鍵はかかってない。ギギギイーッ、まるでホラー映画の効果音みたいな音させてドアが開く。伶子と美加が翔二の背なかに飛びついた。

列の最後はあたし。玄関のドアはあけっぱなしにしておいた。なんとなくそのほうがいいような気がして。

真っ暗な玄関ホールのなかを、円い光があちこち走った。はがれ落ちた壁紙、穴だらけの床板、中味の出たソファ、銀色に光る蜘蛛の巣。

「あ、あった」かすれ声で翔二がささやいた。懐中電燈の光がいっせいに集まる。手すりの取れた階段が浮かびあがった。「気をつけろよ」男性軍にくっついて、あたしたちものぼっていく。

二階にあがると、まっすぐな廊下をはさんで、いくつも部屋が並んでいた。

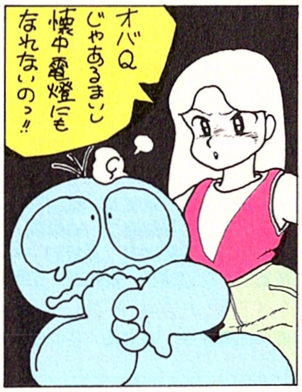
「さあてと、こっからだ」右側、いちばん手前のドアに正雄が近づいた。

そのとき、階下で玄関のドアが閉まる音がした。

そして、みんなの懐中電燈が消えた。

──あくる朝、学校へ近道をしようと、ふたりの小学生が小高い丘の上を駆けていた。

「知ってる？　ここ夜になると幽霊が出るんだってさ」「ほんとお？　誰か首でも吊ったのかな」「ちがうってば、出るのはね、屋敷の幽霊なんだって」



亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT



ニューヨークちんどうちゅう
NY珍道中①

とりあえずはニューヨークのおマヌケ話でも……。

いやー、ドーモ、ドーモ。実に久々に帰ってきやした。最近じゃお正月の『F　Cの今年を易う』的な企画ページにちょいと顔を出す程度。世間じゃワシのことを「ファミコン界の高橋圭三」と呼んでいるらしい。ん、なことどーでもいいけど。

で、今度これがぬあんと、田尻君の「パックランドでつかまえて」の後番組としてワシこと亀仙人松っちゃんと、最近必本でパッタと仕事していない、超～売れないっ子マンガ家の鈴木ミソ君となぜかコラムを書くことになりやした。ふたりで、隔週交替でね。まっ、今後ひとつおヨロで。

ところで今回はなんの話を書こうかなと考えた結果。ちょっと前に、プッツン黒須たちと社員旅行でN　Yに行った時のことを書こうと思っておりやす。いや～、それにしても珍道中。も～なにしにN　Yくんだりまできたのか、最初の目的がなんだったのか誰も覚えている人がいなかったほどだ。

3月15日、死ぬほどどうるさい連中、7人を連れ成田の国際空港を後にした。飛ぶこと13時間。その間、他人の迷惑省りみず消灯してからも騒ぎまくっていた黒須たち。気分はもう修学旅行!! ところが、ワシントンにある国際空港についたとたん、いきなり外人の渦!! まあ、こちらが外人だと言うウワサもあるが。それでも、まだ小声だけどちいさい声でしゃべってた。しかしだね、いざ入国管理局までくると、もう〝蚊も強気になるような声でしかはなせなくなっている。もうお気付きの人もいるだろうけど、あいつら、〝This is a pen〟以外喋れないのである。英語が。

そお言うワシもあいつらとあんまし大差あるわけじゃないんだけれど。まっドングリの差でワシに軍配が上がる程度。だからなんだろうが、借りてきた猫のように静かなのである。管理局のオッサンときたら、そりゃも一が体のいい黒人。ヤバイやつが入いってきたら「ブッ殺してやる」みたいなノリでワシらの前にいった連中と喋ってる。これを見た黒須、ビビることビビること。こころなしか後ずさりして見える。「松もっさん、先行って見せてくださいよ。みんなに、正しい入国管理局の通り方をおせーてくださいよ」と黒須。「オレかあ、オリャイヤだよ。おまえが鬼畜米英とかなんとかいって、つっ走しれよ」とワシが言ったんだけど、まるでヘビににらまれたカエルマリオのように動きやしない。

そうだ、ここは〝Hello〟と明るく答えていこう。などと、冷静なところもあるんだけど、いかにせあがってる。ついに、1番めの声が口から出たっ!!

松「へ、ヘロウ、ナイス・ミー……」

黒人「オー、コニニチワ。ニホンカラキタノデェスカ」

松「イ、イエ～ス」(あれっ⁉日本語で喋べってるう)。黒人「ソーデスクァ!!　クァンコオーデスネ。

松：オッイエ～ス!!　サイトシーン？

以後も、日本人はわけのわからん、英語を使い、黒人は日本語を使うといったなんだかなさけない会話をして、アメリカに入国したのであった。

その後も、英語との戦いが続いた。で、黒須たちはいつものように大声で、勝ちほこったように、日本語で通関したのは言うまでもない。

アメリカについて、まずはN　Yの街にくりだした。いつもの年なら、まだまだ寒いらしいのだけれど我々のことを歓迎してくれたのか、上天気!! そこで、コーラを飲もうといつものとうり、マヌー黒須がいいだした。

松：そんなもん、自分で買いにいけよ。

黒須：んなこといったって、相手は外人ですヨ。英語、イングリッシュ。すっかり、入国管理局で自信をつけ、ハズミのついたワシは、

松：なにがイングリッシュだっつーの。ここはニューヨークだよ。エブリバディ・イングリッシュ・スピーキンだョ!!　アハハ。ビコーズ・ディス・イズ・アメリカ!!　ワハハ。コーラ買いたいなら、コーラ・プリーズとでもスピークしちゃえばグッド!!ユー・シー？　ユー・シー・シー・コーヒー？ガハハ。

黒須「アイ・キャン・リカイ（理解）ミョーな笑みを浮べながら、わかったような、わかんないようなことをブツブツ言ながら、店主の方へ向った。

黒「ハロー!!　コーク・プリーズ」

店主「ヘロォウ。コーヒー？」ひきつったニコニコ笑みをさらに深めながら、

黒「ノー、ノー、コオク・プリーズ」とわけのわからん発音でコォークとさらに強調して言った。

店主「オー、ソーリー、コーヒー…ナッシング」

黒「ノー、コーク・プリーズ」とややあきらめた口調で、日本語ぽく発音すると、店主は、

店主「OK!!　コーク…ベラベラベラベラ（聴取不可

で、すっかり気を取り直した黒須くん10ドル札を手渡し98セントのコーラを手にした。そして、オツリ2セントをもらった。自分の話したことが外人に通じた黒須くん、思いきりの日本語で

黒「サンキュー、バイバイ!!」

などと言ってスキップで帰って来た。

黒「ヘイ・ミスター・マツモト。ついにバイできましたよ。このとうり」といってコーラと1セント銅貨2コを見せてくれた。

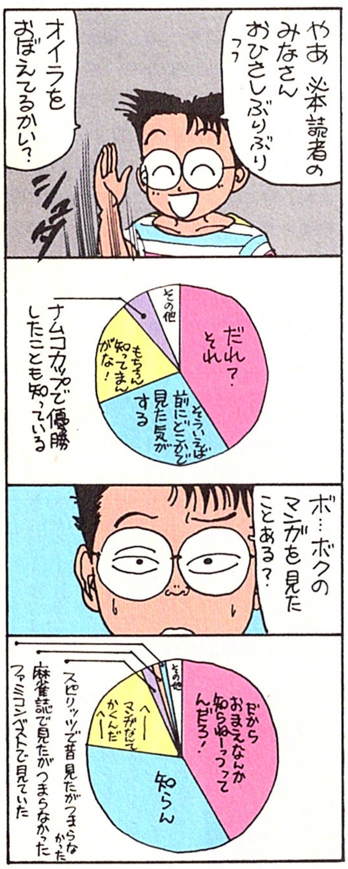
松「あれ、そのコーラ9ドル98セントもすんのかよォ」とたずねると。（ちなみに当時1ドルは130円強）。

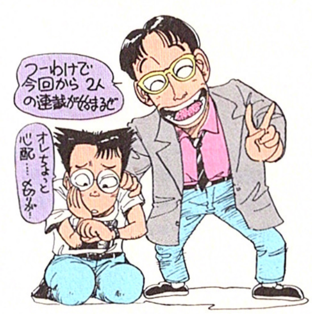
黒「ギェ～、1300円もするコーラをかってしまった」

英語の喋べれないキャラメル一行様は、腹わたの煮えくりかえったまま、N　Yでの初日を迎えた。　つづく

●

PS　主人公の黒須くん。5月15日にバイク事故にあい入院中。心ある人は、「ハゲましのおたより」あげて下さい。必本ガンバレガンバレ黒須くん係まで





▶さて新連載「亀松・みそのハードデイズ・ナイト」いかがでしたか？次号はみそくんの登場です。お楽しみに

タイレル辻の

初級COM用語入門講座

第9回 キャラクター

誕生から現在まで、キャラクターのお話です。

前回のネタ「スプライト」は、とどのつまりキャラクターを効率よく動かす手段である、ということだった。キャラを高速に動かすためにどうしても必要な処理方法だということがわかったであろうて。背景のナゾ（ナゾでもないか？）も解いたしね。そこで今回は、肝心カナメのキャラクターについていろいろと探ってみようと思う。キャラクターの意味、そしてファミコンやPCエンジンは、なぜグラフィックの表現方法にスプライト機能しかもっていないのだろうか？　最近のゲームのキャラの美しさの秘密は？　そして、ドット絵師とは何者なのであろうか？その辺りのナゾにせまってみましょう。

ゲームの世界では、キャラは主人公や敵のグラフィックの事を意味するけど、元々キャラクターというのは、文字の事だったんだ。コンピューターが作られた当初、テレックスなどに使われていたキャラクタコード表（前号参照）をそのまま持ってきて、数値で文字を表せるようにしていた。コンピュータが作られて間もない頃は、用途に応じた配線をしていたので７ビットで表されるキャラ表も、抵抗なく使われていたんだ。それからしばらくしてCOUが作られ、パソコンなどが出てくると、ほとんどが８ビットを基本としたので、１ビット余ってしまっていた。８ビットのパソコンなのに、わざわざ７ビットに制限する必要はなかったからね。すると、128コだったキャラが、一気に倍の256コ登録できるようになった。その、あいたスペースには何をおこうかと考えたところ、それまでのキャラ表では表せなかったグラフィックを表示しよう！　という事になったんだね。そうして、ケイ線や♥★などのグラフィック感覚のキャラクターが使われるようになっていったというわけだ。その後、この事に目を付けたあるメーカーは、そのキャラ表に自分が作ったキャラを登録できるようなハードを開発していった。ファミリーベーシックを持っている人なら、キャラクターがこのキャラ表のように登録されている事を知っているでしょ。こういった事から、キャラクターというのが作られていったわけなんだね。

ファミコンのキャラは８×８ドットで作られている。これをいくつか組み合わせれば、もっと大きなキャラクターを表現できるし、キャラを次々と入れ換えればアニメーションのように、歩いているように見せる事ができるね。このようにキャラにしておけば、いろいろと応用がきくし、メモリを食わなくて済むわけだ。

キャラ１枚１枚には番号が付いている。つまり、その番号でキャラをコントロールできるようになっているんだ。スプライトを使っているせいもあるけど、例えば主人公を歩かせるときには、１番と２番のキャラを交互に表示させる、敵のキャラを出現させて攻撃させるときに、何番のキャラはここから出現して、こういったパターンで飛行する、というように表現できるんだ。背景なども、同じように登録番号を並べた物で表現できる。こうすると、マップ自体のデータも少なくて済むし、修正もラクに行える。パソコンでもこの手法を使っているね。もしも、フルグラフィックで書いた背景を使うとなると、ものすごくメモリを食うし、処理に時間がかかってしまう。高速シューティングなどはほとんどムリ。だからアドベンチャーなどにしか使えないんだ。

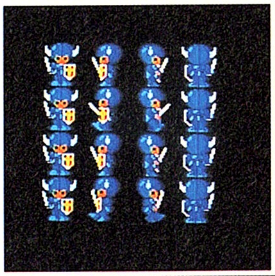
キャラは、１枚が８×８ドットでできている。PCエンジンだと背景が８×８で、キャラが16×16だけどね。この小さなワクの中に、個性あふれるグラフィックを描くのはとってもタイヘンな作業。ここで登場するのが、ドット絵師という存在だ。カッコよく言えばグラフィックデザイナーとなる。ようするに、ドットでキャラを起こす人の事を言うんだけど、最近はこの道のプロの人が増えて、キャラの見栄えもとっても良くなってきている。それはなぜか？　昔のファミコンのゲームだったら、人は人型さえしてればなんとかなっていた。しかし最近は、影をつけたり、中間色をうまく使ってメリハリをつけることによって、いままでにない表情を出さなければならない。キャラに個性をつけるのも大切なことだからね。PCエンジンになると使える色も増えるので、ウデの良いデザイナーとそうでないデザイナーの仕上げたグラフィックは、差が歴然とした物になるんだ。この業界、優秀なプログラマーもシナリオライターも不足してるけど、こういったキャラを作る人も不足している。この仕事は、実際に絵を書くのが下手でも、感性さえあればできる。これは、方眼紙と色エンピツさえあれば、自宅でできるので、今から修業をしておくのも悪くないかも知れない。

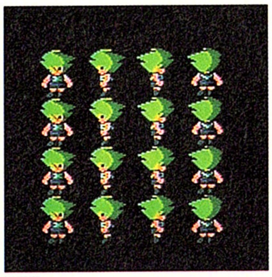
下のキャラクターは、実際にゲームのキャラを作った場合のパターンはどのようになるか、というものだ。のっぺりとした色づかいではなく、いろいろな色を組み合わせているのがわかるよね。中には、今秘かに作成中のRPGのキャラなんかも入っていたりするけど…。

次回からは、今までの連載で言えなかった雑学編です。そんじゃさいなら。

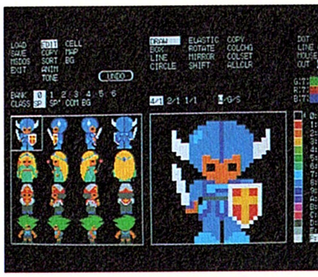
キャラクターパターン作りとは？

キャラパターンは、まず原図を作り、それを方眼紙にドット絵として直す。原図に方眼を当てるという手も使うけどね。それからキャラクタエディタで色を付けていくんだ。これって時間がかかる、大変な作業なんだよぉ……。





◀これは下のキャラをRF出力したもの。RGBモニターとTV画面では色味が大きく違って来るのでチェックを怠ることはできない。



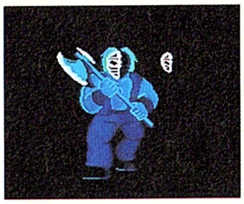
◀この4人は、RPG用として作ってもらったキャラ達だ。まだデビュー作は決まっていないけど。

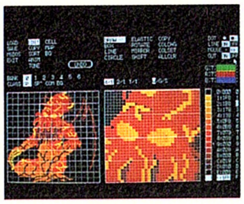


▶これが北枕先生の机である。この回りには、クトゥルや神話の本が所せましと並べられてるのだ！ヤクルトメガホンがなんともいえんけど。



▲このように、左右対称にしないところが、北枕先生のマニアックさがでているといえよう。





◀左は巨大なプロレスラー形モンスター。右がゲロゲロのモンスターだ。まだ細部が完成していないけどね。アニメーションしてる所を見せられないのがとっても残念！　年末までまっててね。（ホンマかいな！）

NEW SOFT STREET

イエーイ　梅だ桜だと騒いでいるうちに、もうすぐ梅雨になっちゃうんだよなー。雨はやだよ。水虫も再発するし。さて今回は、究極ハリスタの平成元年版から。アメリカン・ドリームで金持ち気分。でも気分だけ。コナミのミニ四駆のゲームもでる！そいでもってSDガンダムの続きもでる！野球ゲームも新作3本紹介！なんとあのツインビーの3作目もでる！では水虫のクスリ買いに行ってきます。あーかいかい。





／タイトー／7月下旬発売予定／￥6800(税抜き)

ULTIMATE HUSTLE STADIUM

究極ハリキリスタジアム平成元年版

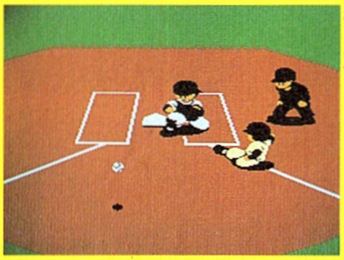


NEW SOFT STREET

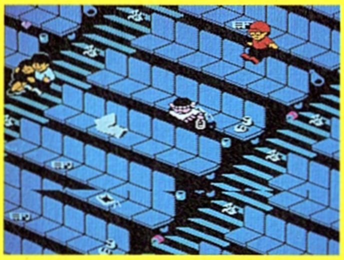
去年のベストセラー野球ゲーム、「究極ハリキリスタジアム」が平成元年版となって衣替えをした。

野球ゲームのエキサイティングなところを、集めに集めた新ゲームの魅力を探る！

クローズアップ画面!!



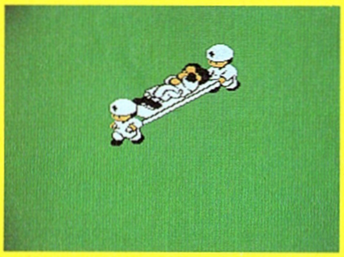
◀野球の最もスリリングなシーン。ホームベース上のクロスプレー



◀いわゆる閑古鳥が鳴くガラガラのスタンドで、エッチする2人



◀「センター、バックバック！」フェンス激突のファインプレー



◀あらら。乱闘の末、たんかで運ばれるカワイソーな選手

クローズアップ画面が今、注目の的である。言うまでもなく、野球は広い球場で行うスポーツだ。だが、観客・選手・テレビを見てる人がすべて球場をボッーとながめているわけではない。緊張の一瞬、人々の視線は一点に集まる。それゆえに生まれた、ハリスタのクローズアップモードである。クロスプレー、ファインプレー、あるいは球場の珍事など、"大きく" 見ようぜ。

追加・改良を重ねに重ね。これぞ「究極」

さらに新要素を満載して、ハリスタがやってくる!!

「究極ハリキリスタジアム」は、もはや野球ゲームの一大ブランドになった。アクション、操作・ルールが固定されてる野球に、見てて面白い要素をいっぱい盛り込んだそのコンセプトと技術力が、多くのファンを得たわけだ。そのノウ・ハウを充分にいかしての新作の登場である。

クローズアップ画面がついた。球場がいくつも設定された。女性アイドルチームに加えて男性アイドルチームもできた。解説者の人数も増えた。細かい点だけ、ざっーと並べただけでもこんなにあるんだ。

それに何より、ハリスタ最大の魅力、選手の成長もさらにバランス良くなってバッチリなのは言うまでもない。



▲これが新機能満載のエディットモード。未知の世界が広がる新ハリスタの新しい遊び方。

パスワードを使えば新しいカセット必要なし

まだまだあるよ新機能

さて、選手の成長の話の続きだ。選手の成長の上限等のバランスは、なんと監督の個性によって決まる——っていう監督の設定までついたので念のため。

ところで、今度のハリスタもパスワードの機構を上手に使っている。新選手のデータをパスワードによってつくることができるのだ。このパスワードは、発売後にタイトーから随時発表されていくという。だからデータを変えて遊ぶのなら、これ一本で十分！



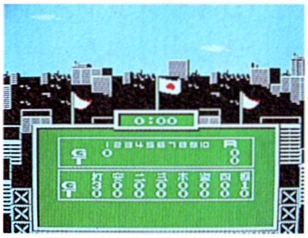
◀基本ゲーム画面は前作と変わらない。ただしモード選択によって、センターからの画面で打者を操作することも可



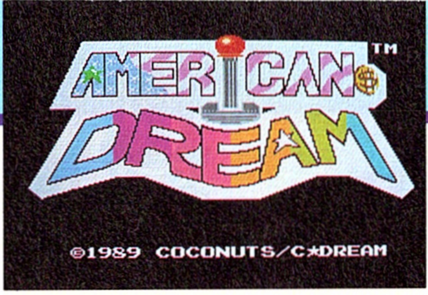
▶もはや常識になりつつあるリアルタイムの選手データ変化。もちろんついています。投手・チームの成績もね



◀ほらね。解説には新しい人が加わってるでしょ。リーグゲームの場合、他球場の結果が報告されます



◀球場の背景も、ぐっときれいになりました。球場がたくさんあるのでいろんな景色を見よう。しゃちほこに通天閣…



（ファミコンカセット）／ココナッツジャパン／8月下旬発売／¥5900（税抜き）



AMERICAN DREAM
アメリカン ドリーム

NEW SOFT STREET

パチプロ・パチ夫くんのスロットマシン挑戦編は、パチンコ店をカジノに変えて、カジノ諸島を取り仕切る大ボスを見つけ出し、世紀の大勝負を挑んでしまおう、というゲームなのだ。AMERICAN DREAMを実現させるのは君のウデ次第だ！

日本のスーパーパチプロがカジノに挑む！

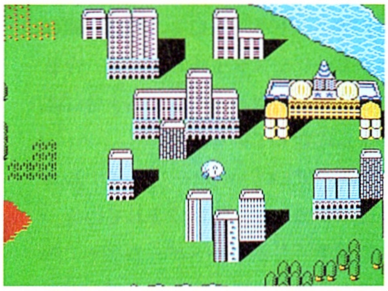
スロットでお金を稼ぎながら島の黒幕を探しだすのだ

マンハッタン・カジノ諸島。そこにはブルックリン、クイーンズ、ブロンクス、マンハッタン、ニュージャージーの5つの島があり、パチ夫くんは最初の手持ち100ドルからカジノを回り、スロットマシンで大金を稼ぎ出し、アメリカン・ドリームを実現させるのだ。

だけど、スロットマシンでお金を稼いでるだけじゃダメ。フィールド画面を歩き回り、いくつかのアイテムを捜し出さなければゲームは進んでくれないんだ。

カジノから一歩外へ出ると、そこにはカジノ諸島の大ボス・カポネ氏の差し向けた敵がパチ夫君を待ちうけて、行く手を阻むのだ。博打うちのお竜、スロットマジン、と呼ばれるその敵たちとの勝負に負けると、せっかく稼いだお金を取られちゃうから大変だ。

また、それぞれの島にはクリア金額という数値が設定されていて、ある島から次の島へとステップアップするには、ある一定の金額を稼ぎ出さねばならないんだ。最終目標は1億ドル。こりゃ、なかなかシンドイ。



◀右上のハデな建物がカジノ。アメリカンドリームへ向かって勝負だ！



▶突然、女博打うちに勝負を挑まれる。半か丁かのサイコロ勝負だけど、手持ちのお金が少ない時は逃げるが勝ち



◀最初の島、ブルックリン島。クリアーするには10000ドルを稼がなければならないのだ。先は長いぞ！



▶手持ちの資金がゼロになるとゲームオーバー。こうならないように、最初はコツコツお金をためて勝負だね

5種類のスロットマシーンを使いこなせ！

最初は高いレートは禁物

BANK（銀行）でキャッシュをトークン（カジノ内では現金のかわりにこれを使う）に両替してもらう。4種類のレートがあり、高いレート程リスクは大きいが、当たった時には大きく返ってくる。最初は5種類のスロットマシンの特徴とレートの組み合わせを考えて、地道に稼いで軍資金の基礎固めがヨイ。

POT O GOLD



◀中央ライン、上ライン、下ラインの3ヵ所に1枚ずつトークンを賭けることができる

JACK POT



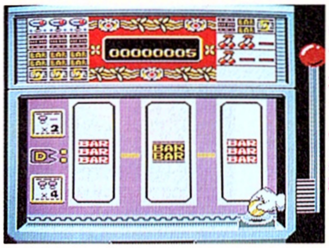
◀中央ラインに3枚までトークンを賭けることができる。最高3000枚の大当たりがある

PACHI SLOT



◀中央、上下、上下斜めの3ヵ所に賭けられる。この機種のみ、リールを任意に止められる

DOUBLE COCKTAIL



◀中央ラインに3枚まで賭けることができる。最初はこの機種を中心に攻めるのが無難

BONUS SLOT



◀中央、上、下の3ラインに賭けることができる。役の中にはボーナスプレイが可能なものも



／コナミ／8月4日発売予定／￥5900(税抜き)

FAMI-COM RACER MINI-4WD JAPAN-CUP

ファミコンレーサーミニ四駆



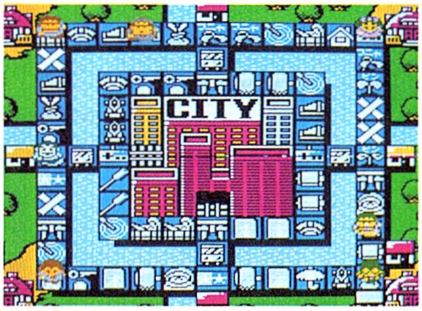
NEW SOFT STREET

最近、ちまたで大流行中のミニ四駆がついにファミコンになった。それも、ただのミニ四駆シミュレーションじゃない。ミニ四駆とボードゲームを組み合わせた、ちょっとユニークなゲームになるという。ミニ四駆ファンは、8月に期待！なのだ。

ミニ四駆＋ボードゲームで楽しさ倍増なのだ

クイズにアクション、ボードゲームはイベントがいっぱい

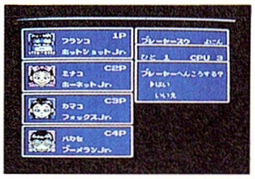
〝ミニ四駆がファミコンになった〞っていうとたんなるレーシングシミュレーションゲームを連想しがちだけど、この「ファミコン／ミニ四駆」はボードゲームにミニ四駆を組み合わせたユニークなスタイルのゲーム。今まで、ミニ四駆に縁のなかった人でも十分に楽しめるゲームになっているのだ。



▲このボード上でゲームは進行する。中心部、シティーのエリアでショッピング、外周でお金をかせぐのだ

ゲームは4つのステージ＋ファイナルレース（ジャパンカップ）で構成されている。それぞれのステージがボードゲームとミニ四駆のレースから作られているんだ。ボードゲームでお金をため、パーツを揃え、ステージラストのレースにのぞむ。4ステージを通過すると、いよいよファィナルレース、ジャパンカップってわけだね。

ボードゲームは、ルーレットを使って進行する。アドベンチャー、パズルにアクションと、いろんなイベントが盛り込まれている。ミニ四駆の知識だけじゃ勝てないかも…。



◀プレイヤーは4人のキャラの中から1人選んでプレイ。4人まで同時に遊べる。ミョーなキャラばかりだね



▶まず、自分の家からスタート。画面の下半分がルーレット。ボタンでストップだけど、どこで止まるかは運次第



◀テストなんてイベントもある。20点とはなさけない…。イベントによっては今後のゲーム展開に影響がでるぞ



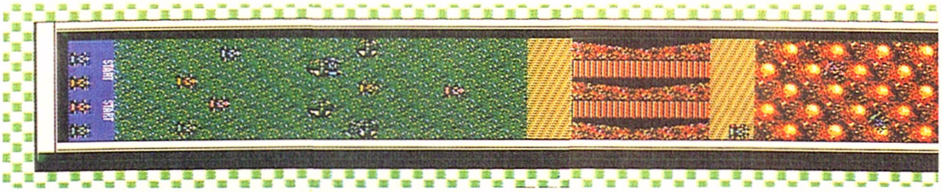
▶ミナコのパーツ装備状況。ボードゲームでしっかりかせいでパーツを買わないと、後のレースがつらくなる

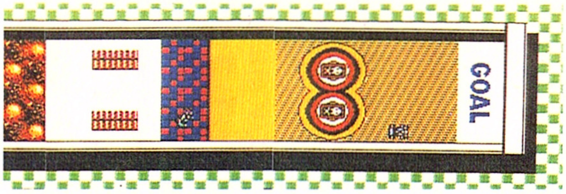
パーツを買ってパワーアップ ミニ四駆をブッ飛ばせ!!

ミニ四駆ファン期待のレースモード。ミニ四駆って簡単そうで、実は奥が深い。ちゃんとしたコースでレースしようと思うと、なかなかたいへんなのだ。

「ファミコンミニ四駆」のレースモードに設定されているコースは、5種類。クラッシュレスリング、グレートコンバットといった変わりだねコースからジャパンカップの正統派コースまでバラエティー豊に揃っている。グレートコンバットなんて自分の家で簡単に作れるコースじゃないよね。なんてったって地雷（？）まであるんだから。

ボードゲームでのパーツ選びがレースでモノをいいそう。コースにあわせたマシンセッティングで勝敗が決まりそうだからね。どこまでシミュレートされているかが楽しみだ。

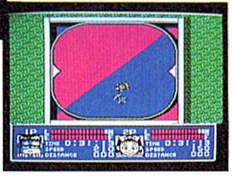




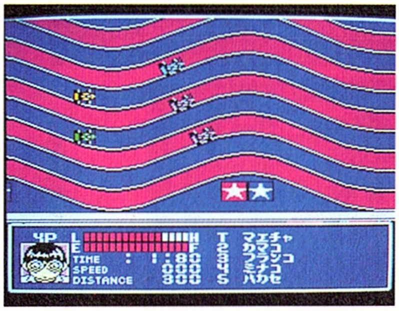
◀▲これがウワサのグレートコンバット。バリケードはあるわ、ウォッシュボードのような橋がかかるわ、ギャップはあるわ、おまけにドクロマークの地雷（？）までついてるというイジワルコース。実力よりも運のような気もするんだけど……



◀レース前には、コースレイアウトが表示される。特徴・ダートコース‥‥なんてもんじゃないと思うけど



▶このコースがクラッシュレスリング。ミニ四駆同士がぶつかりあって勝負するという過激さなのである



◀こちらはドラゴンウェーブ。S字コーナーが続いているのだ。まぁ、ノーマルなコースってとこかな。

※画面は開発中のものです。



／新正工業・バンダイ／6月25日発売予定／¥6800（税抜き）

SD GUNDAM GACHAPON-FIGHTER 2

SDガンダムガチャポン戦士2カプセル戦記



NEW SOFT STREET



人気キャラクタのスーパーデフォルメガンダムと、戦術級シュミレーションゲームの組み合わせがウケにウケたこのシリーズ。

いよいよパート2の登場です。今回は2Mカセットで。その利点をいたる所に見た！

どどーんとグレードアップしてパート2！

モビルスーツも、マップも大量化。何度でも遊べるっ！

戦術級のシミュレーションゲームといえば、それにSDガンダムとくれば、やはりユニット（モビルスーツ）の話からしてみたい。

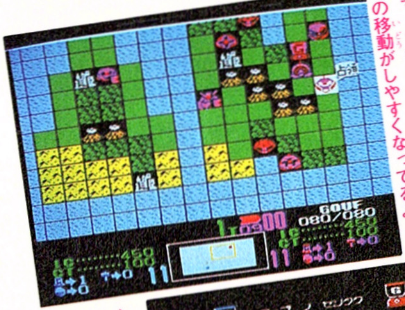
今回はモビルスーツの数がグーンと増えて、45種類にパワーアップした。遊び慣れたゲームで、ユニット数が多くなるというのは、シミュレーションゲームファンにとって、とてもウレシイことだ。今までででは考えられなかったスケールの作戦が、実現するんだからね。それが、キャラデザインの上でも、戦闘能力の上でも、個性たっぷりのモビルスーツならなおさらのこと、だわな。

そのユニットが戦うべくつくられたマップは、なんと30種類!! おまけに生産に必要な所持金も変化できるので、ハンデをつけたりつけられたり。そりゃもう何度でも遊んでくださいと言わんばかりなのである。

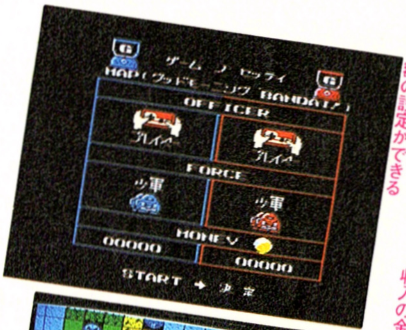
ディスクからカセットへ。遊び易さアップ

新切な作りがウレシイっ！

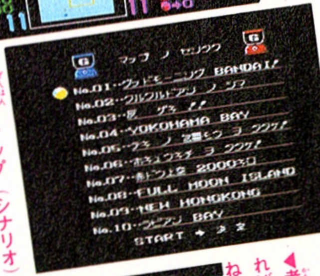
それに忘れてはいけないのが、（敵軍の）思考時間が短くなったことと、賢くなったこと。くわしくはわからないが、やはりディスクから2Mカセットに仕様を変えたのは、成功だったんじゃないだろうか。あと、移動のコマンド操作や画面のディスプレイにも、わかりやすさの工夫が見られる。序盤はやさしく設定されたマップもなかなか親切だ。また首都（G　P）だけでなく、生産拠点都市（G　B）でも生産ができるようになったので、作戦にも幅が広がった。待ったただけのかいがある「SDガンダム2」なのだ。



◀マップNo.1より。前作よりユニットの移動がしやすくなってるよ



◀1P・2Pのセレクト、収入の金額の設定ができる

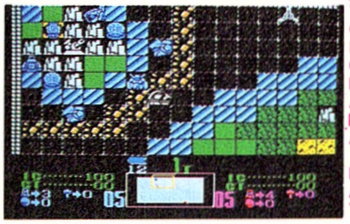


◀前半のマップ（シナリオ）の選択画面。どこからでも！

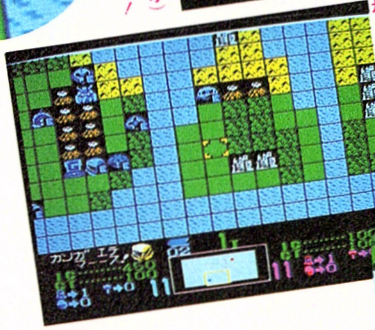


◀地形とユニットの関係をすばやく飲みこんじゃえば、こっちのものよ。





▲大量にある都市をめぐっての攻防が、勝負の分かれ目、マップNo.4のYOKOHAMA BAY



◀考える時間は短ければ短い方がいいよね





◀こうしてひとつのマップを、最低2回遊べるのがシミュレーションゲームのいいところ





ULTRA BASEBALL

超人ウルトラベースボール

「ウルトラベースボール」の新情報をお届けしよう。今年は野球ゲームがとにかくたくさん出るから、きちんと情報を整理しておかなきゃ困るぞ、きっと。

さて、「ウルトラベースボール」の魅力とは何か？　ト、ト、トンって紹介しちゃおう。



ウルベーよろしくねっよっ

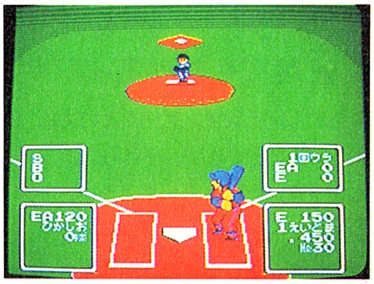
ウルトラベースボールはなぜウルトラか？

ムチムチ、ギシギシ詰め込んで野球ゲームの集大成を狙う

今、野球ゲームには2つの大きな流れがあるんじゃないだろうか。ひとつは「ファミスタ」に代表されるアクション追求型。もひとつが、「ベストプレープロ野球」のような観戦シミュレーション型だ。

そのふたつの要素を合体させてしまったとしたら？　そんな大胆不敵な大型ゲーム、それが「ウルトラベースボール」である。

130試合のリーグ戦（6チーム）の戦いぶりを見るもよし、スカッと一勝負！　派手な野球をやるもよし。魔球や秘打の過激なプレーにいそしむのも楽しいはずだ。

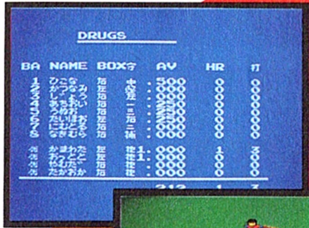


◀極めてノーマルな、（「ファミスタ」に近い）アクション野球ゲームの代表的画面。見やすい、慣れてるなどの利点がある



順位表	G	W	L	PCT	GB
1 W	4	4	0	1.000	
2 S	3	2	1	0.667	1.5
3 C	4	2	2	0.500	2.0
3	4	2	2	0.500	2.0
5	4	1	3	0.250	3.0
6	3	0	3	0.000	3.5

▶はらはらしながらペナントの行くえを見まもるのもオツなもの。自分で操作してもいいし、コンピュータに任せっきりにしてもいい



◀選手の成績はリアルタイムで変動。一投一打がとても大切！



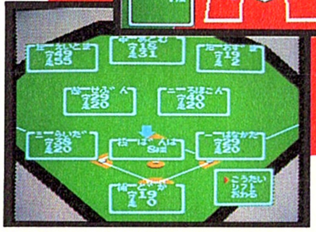
▶なんと魔球が投げられる。すごく派手な試合になる



◀投手交替は、ブルペンの調子を見て決めよう



▶魔球には、秘打で対抗しよう。渦巻くバッター



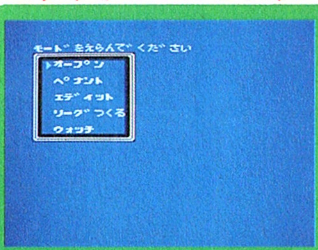
◀守備の選手データもバッチリ表示。ウーン細かい

これでもか、これでもか、の大サービスぶり

遊び方、楽しみ方いろいろ！

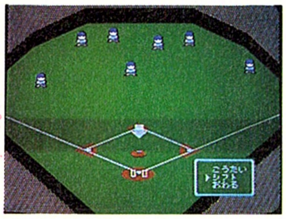
野球ゲームファンってのは、ウルサイからね。細かいところまでよく見てるからね。

——というわけで、ゲームのディテールにおいても「ウルトラベースボール」は凝りまくりだ。たとえば、シフトの変更。内野・外野の全選手のポジションが、全部自由自在に変えられる機能なんか、いかにもって感じがしていいよ。それとゲームモード多彩さには目を見張る。ゲームエディット機能とあわせて使えば、遊び方はますます広がる。



◀単発のオープン戦、5～130試合を戦うペナント、ウォッチの遊び方があるわけ

このゲームでは、オリジナルのチームがつくれる。それはエディットモードでできる。さらに6チームをつくってしまえば、新リーグ結成。つまりリーグもつくれる。しかも、このデータはすべてバッテリーでバックアップ。



▶シフトが自由に変えられるので、こんなことも可能



▶ストックされたデータが一発でベスト10に



▶影がいっぱいの分身魔球。まるでマンガの世界



▶野球マニアが喜ぶ細かいデータ分析もできるんだ





／ヘクト／10月発売予定／価格未定

EMO-YAN NO 10BAI RRO-BASEBALL

エモやんの10倍プロ野球

ちょっと見ただけでも似たような印象を抱かせる野球ゲームって本当に多いよね。でも「エモやんの10倍プロ野球」は違う！

元・阪神タイガース、現在野球解説者の江本猛紀が監修しちゃったこのゲームの狙いは何か？　何が新しいのか？

「半」シミュレーション野球ゲーム！

自分がバッターボックスやマウンドにいるような臨場感

野球の世界でいうところの〝読み〟。これをゲームにしちゃおう！　ってことで「エモやんの10倍 プロ野球」は生まれた。たとえば投球。球筋のアウトラインはカーソルで 指定するだけ。またバッターなら、自分のヒットゾーンを決めるだけなのだ。ただし球が投手の手を離れたら、リアルタイムのアクションもともなう。そんなゲームなのね。心理戦と反射神経の合体型野球ゲームといえそう。

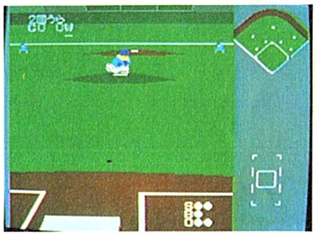


◀ケースに合わせて7種類のフィールドワークを使い分けることができる。便利なシステム



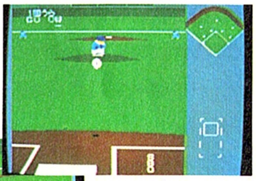
▶チームはセ・リーグ6球団のみ。ここからセレクトしてペナントを戦い抜く。バックアップでセーブ可

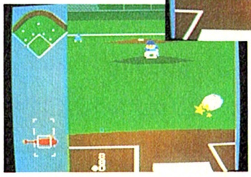
打



◀自分がバッターのときはこんな画面。

▶ミートポイントの上下により球に当てる用意を！



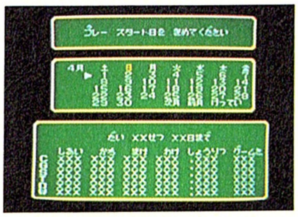


◀うまく当てればヒット音にバットのサインが！

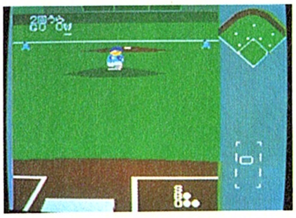
変化球や守備シフトが豊富！

データ＋カン＝読み

７つもの形態が用意されている守備シフト。カーブ，シュート，スライダーをはじめ，全部で７種類の変化球。右利き，左利に合わせたメイン画面の向きの変化。オーバースロー，アンダースローそれぞれ違う投球の軌跡。これらの要素がゲームを盛り上げると同時に，本格的なものにしている。データは今シーズンの実際のセ・リーグ７月ごろまでの成績が使われる予定。それ以後のデータはキミのウデ次第，ってワケなんだ。

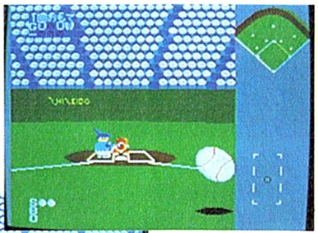


◀スタートする日を決定できる。ここまでやってくれるとほとんど戦略！　勝敗表も表示

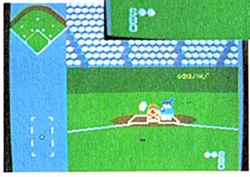


◀打率の低いキャラはミートポイントが小さい。がんばって打率を上げなくっちゃっと

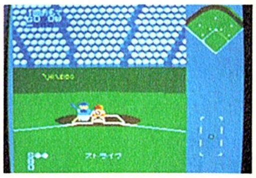
投



▲自分がピッチャーのときはこんな画面だ



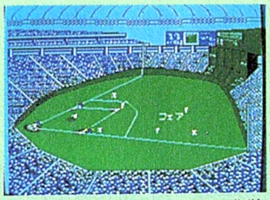
▲マス中央が狙ったコース



▶変化球ならマス内に矢印まで出る

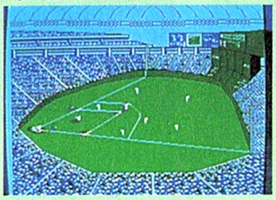
オート守備でラクチン

野手が打球をキャッチして内野に返球するまでの作業はオート化されている。つまり，アクションは必要なトコロ以外は削れるだけ削ってあるので，野球は好きだけど素早いコントロールさばきが苦手，って人にはとてもウレシイ作りだね。



▲外野に打球が飛び，野手が自動的に球を追う。いわゆるオート守備

▼内野に返球するまでがオート化されている。守備がとってもラクなのだ





▲内野手の手に球が渡るとマニュアル守備に切り換わる

なんてったってベースボール

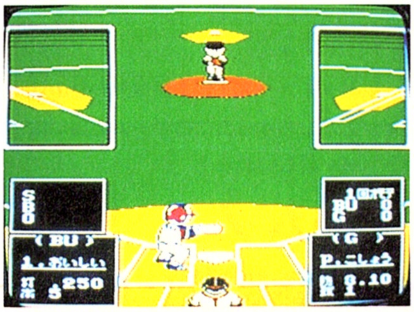
うれしいダブルカセット方式のベースボール

■サン電子　■8月上旬発売予定
■価格未定　■カセット

“ダブルカセット方式”を採用している「なんてったってベースボール」。新しい選手データのみが入ったカセット（ディスク並みの価格）を毎年買い換えるだけで、その年の野球がプレイできる！　ユーザーのことをちゃんと考えてくれているんだね。

肝心の内容はと言うと…見た目や操作法はほとんどファミスタと同じ。みんながいちばん慣れ親しんでいるタイプだ。

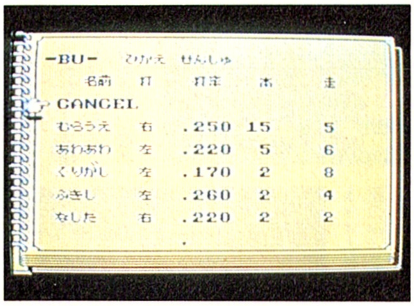
モードは通常のＶＳから、ペナントレース、エディット、加えてホームラン競争、勝ち抜き戦、トレーニング、そして観戦などが楽しめるイベントモードまで盛り沢山！　チーム数はパロディ２球団、オリジナル１球団を含む15球団。ユカイなアトラクションもいくつか用意される予定だ。



◀グラフィック、操作感は最もポピュラーなタイプだ



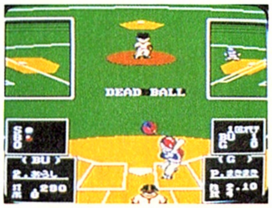
◀球場は4つ。球場によって広さ等が変わってくるぞ



▲ダブルカセットだから、手軽に新年度野球がプレイできる。データにうるさい君も満足？



◀イベントモードではホームラン競走など、楽しみなアトラクションが用意されている



▶乱闘や応援などのイベントがいくつか用意される予定。長年つきあえる、アキのこない演出に期待したいトコロだ。それにしても痛そうなデッドボール

プレジデントの選択

自動車業界のプレジデントを目指せっ！

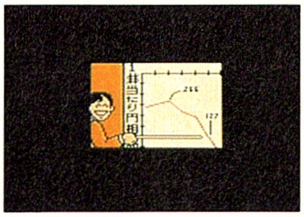
■ホット・ビィ ■発売日未定
■￥9800（税抜き）■カセット

キミが社長（プレジデント）になって、自動車会社を運営させていくビジネスシミュレーション「プレジデントの選択」。制作（どんな車を作るか）から営業（いくらで売るか）まで、全てがキミの判断にまかされる。全段階でプレジデントは適格な選択をしていかねばならない。例えば車を作るだけでも、機種、性能、燃費、居住性、デザイン、と考慮すべき点は多い。キミのチョッとした判断で運命が決定するのだ。もちろんアクシデントがあればライバル会社との争いもある。市場や他社の戦略を頭に入れておかねばならない。

円安などの社会的イベントから、本人が病気になるなどの個人的災害まで、全てをこなしてこそ本物のプレジデントになれるのだ！



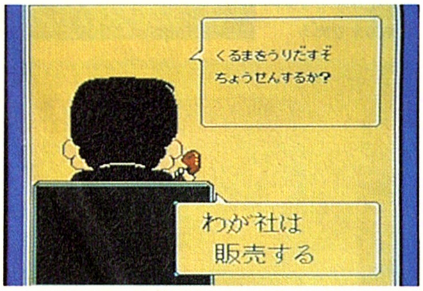
▲倉庫内の状態まで、常に頭に入れておかなければならないぞっ！



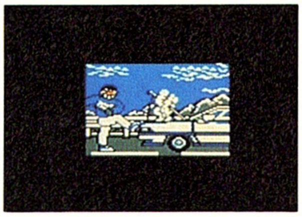
▲社会状勢は常に変化する。円安などのイベントあり



▲自動車をプロモートする要素も重要。F１とかモーターショウとかね



▲ライバル社から、同時期に車の発売をしないか、という挑戦がかかることがある。負けてはならん！



▲イベントは因果応報イベントと、運のイベントがある



▲広告用のメディアもやりくりする。保険にも入る。やることイッパイ！



▲工場長の意見はゲーム進行にヒントをくれる。各部署の長はチェック！

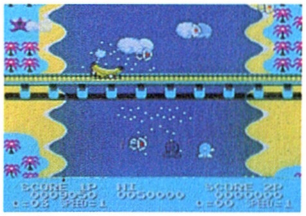
ツインビー3ポコポコ大魔王

■コナミ　■8月下旬発売予定
■価格未定　■カセット

ツインビーシリーズ第3弾が登場だっ！

ツインビーシリーズ第３弾、「ツインビー３ポコポコ大魔王」の登場だ！　前作、前々作とヒットをとばしてきたこのシリーズだけど、今回も今まで同様にベルを取ってパワーアップする。もちろん、２人合体攻撃だってできちゃうんだから、こりゃイイ！　前作ではタテとヨコスクロールがあったけど、「3」はタテスクロールタイプになっているぞ。ステージ・難度・残機数が付いて、初心者でもプレイしやすいシューティングになりそう。新しいパワーアップやとってもユニークなボスキャラが登場するというし、うーん待てない！


▲ステージは１～５面まで。好きな面から始められる


▲行方不明になったグインビーを捜すのが目的だ


▲パワーＵＰはバリア、オプション、レーザー…。豊富！


▲アイテムによって"炎のツインビー"になれるって話…


▲ワープしてエクストラステージにも行ける


▲ボスキャラはヘンテコ！妙な奴がイッパイ出るぞ！

東風

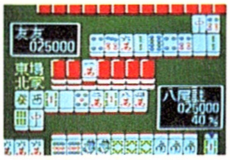
■ナツメ　■年内発売予定
■価格未定　■カセット

初心者でも楽しめる本格麻雀ゲーム！

麻雀の本場中国の戦国時代を背景に登場した本格的麻雀ゲームがこの「東風」だ。初心者用対戦相手３人と雀士道場にいる10人の対戦者を倒し、妹中中を救い出すのが目的だ。


▶麻雀シーンは真剣勝負。BGMも盛り上げてくれる

◀主人公八尾註は生まれながらに優れた雀力を持つ男だった




◀対戦相手の面々。三国志時代を思わせる雰囲気だ

役一覧コマンド、各対戦が半荘で終わるトンプー戦等コマンドも充実。初心者、雀マニアともに楽しめる設定になっている。

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

ターボグラフィックス16システム登場!!

さて諸君、ゲームボーイ版テトリスが、もうすぐだね。ちなみに私はトイレの友として愛用するつもり。

もちろん、ボクはたいくつな授業の友として、活用させていただきます。

……ふむ、ま、それもよかろう。でだ、お待ちかねのテトリス情報最新版じゃ。どうやら、メガドライブ版テトリス、発売される望みが出てきたようだ。セガと任天堂が話し合いで結着をつけたらしいとのウワサが業界内を駆けめぐってるよね。

ふ～ん、きっとすごいお金が動いてるんだろうね。でも、任天堂だってソ連サイドから独占契約を取りつけるにあたって、大変なお金を払っただろうから……。

そのとおり。その金額たるや、日本人全員の指を折りつくしても数えきれないくらいなんじゃ！

ひえ～っ、あんまりすごすぎてよくわからないね。ま、それはおいといて、ついにアメリカのＮＥＳの販売総数が日本のファミコンの数を抜いちゃったんだって？

なんと年内に2000万台突破、最終的に3000万台と、メーカ一筋では読んでいる。先ほど発表になったアメリカ版ＰＣエンジン（ターボグラフィックス16システム）の方も、今後も目が離せないな。

今の段階ではどんな販売戦略なのかまだわからないんだけど、ＦＣのスーパーマリオみたいな決定的ゲームに欠けるところが、苦戦を予想させるね。

ま、派手なグラフィックを活かして、過激なシューティング、アクション路線をひた走る！なんてのも良いかもしれない。

そうだね、あのデカキャラのカンフーものなんか、アメリカで人気を呼びそうだもん。

ということで、ＰＣ、ＦＣともに、ガンバッて欲しいとあたりさわりのないコメントをのこしておこう。おっ、そうそう。ちなみにナムコのＦＣ契約問題、６月中旬頃には決着がつきそうじゃ。

Schedule 新作スケジュール表

fami-com

6・7・8月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月21日	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(後編)	任天堂	¥2600※
6月23日	C	チャイルズクエスト	ナムコ	¥5500
6月25日	C	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	¥6800
6月27日	C	クインティ	ナムコ	¥4900
6月30日	C	殺人倶楽部	セタ	¥6800
6月30日	C	脱獄	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
6月下旬	D	ビッグチャレンジ/GOGOボウリング	ジャレコ	¥3200(予)
7月14日	C	囲碁指南	ヘクト	¥5800
7月14日	C	ホワイトライオン伝説	ケムコ	¥5900
7月18日	C	ウイロー	カプコン	¥5900(予)
7月21日	C	全米プロバスケット	ビック東海	¥5800
7月21日	C	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ	¥6300
7月25日	C	パーフェクトボウリング	トンキンハウス	¥5500
7月27日	C	MOTHER	任天堂	¥6500※
7月中旬	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
7月下旬	C	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー	¥6800
7月下旬	C	ケルナグール	ナムコ	¥4900
7月下旬	C	ドラゴンニンジャ	ナムコ	¥5800(予)
8月4日	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900
8月4日	C	ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ	コナミ	¥5900
8月上旬	C	必殺道場破り	ジグマ商事	¥6500
8月上旬	C	名門/第三野球部	バンダイ	¥5800(予)
8月中旬	C	コズミックウォーズ	コナミ	¥6500(予)
8月下旬	C	悪魔の招待状	ケムコ	¥6200
8月下旬	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
8月下旬	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
8月下旬	C	武田信玄2	ホット・ビイ	¥6800
8月下旬	C	ツインビー3	コナミ	未定
8月	C	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
8月	C	ダンジョン&マジック	メツメ	¥6500
8月	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
8月	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
8月	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500(予)

9・10・11・12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
9月20日	C	ウルティマ〜聖者への道〜	ポニーキャニオン	¥5900
9月上旬	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500
9月上旬	C	マルサの女	カプコン	¥5900(予)
9月下旬	C	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900
9月下旬	C	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	¥5600
9月	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
9月	C	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
9月	C	ロボコップ	データイースト	¥5800(予)
9月	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
10月下旬	C	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
10月下旬	C	明治維新	ユース	¥6200
10月	C	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800(予)
10月	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	未定
10月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
10月	C	かつてにシロクマ	CBSソニー	¥5500(予)
10月	C	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800
10月	C	飛龍の拳3	カルチャーブレーン	未定
10月	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
10月	C	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
10月	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
11月下旬	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500(予)
11月下旬	C	ホステージ	ケムコ	未定
11月	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	未定
11月	C	名門多古西応援団	アスミック	未定
11月	C	コンフリクト	ビック東海	未定
12月1日	C	道〜タオ〜	バップ	¥5500
12月下旬	C	未来戦士ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900
12月	C	ゴズミックイプシロン	アスミック	¥6500(予)
12月	C	キャットランナー	ケムコ	未定
12月	C	I LOVEソフトボール	ココナッツジャパン	未定
12月	C	ガンヘッド	バリエ	未定
12月	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	未定
12月	C	ザ・マネーゲームII〜兜町の奇跡(仮)	ソフエル	未定
12月	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
12月	C	忍者龍剣伝II	テクモ	未定

DISK ● ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	レッキングクルー	書きかえ中	タマ アンド フレズ				
書きかえ中	クロット占い	書きかえ中	ビッグチャレンジガンファイター				
書きかえ中	パチンコGP	書きかえ中	バット・バット・ゴルフ				
書きかえ中	ハレーウォーズ	書きかえ中	ピンボール				
書きかえ中	SDガンダムマップコレクション	6月6日	フェアリーテイル				
書きかえ中	機動警察パトレイバー	6月12日	ファミコン探偵倶楽部PART2(前編)				
書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	7月7日	ファミコン探偵倶楽部PART2(後編)				

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
未定	Ⓒ	ドラゴンクエストⅣ導かれし者たち	エニックス	未定
	Ⓒ	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	Ⓒ	アーコン	BPS	未定
	Ⓒ	妖怪大戦(仮)	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	未定
	Ⓒ	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	Ⓒ	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	Ⓒ	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	Ⓒ	燃えるお兄さん	東宝	未定
	Ⓒ	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	Ⓒ	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	Ⓒ	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	麻雀大会	光栄	未定
	Ⓒ	モンスターパティー	新正工業・バンダイ	¥5800
	Ⓒ	プレジテントの選択	ホット・ビィ	¥9800(予)
	Ⓒ	Might and Magic	学研	¥5900
	Ⓒ	ストライダー飛龍	カプコン	未定
	Ⓒ	ザ・ゾンビ(仮)	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	キャプテン翼2	テクモ	未定
	Ⓒ	ヘラレスの栄光Ⅱ～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	Ⓒ	ガデュリン	セタ	未定
	Ⓓ	うさぎの時限の盗南事件	学研	未定
	Ⓓ	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	Ⓒ	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	Ⓒ	V'BALL	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	ダブルドラゴンⅡ	テクノスジャハン	未定
	Ⓒ	忍者龍剣伝Ⅱ	テクモ	未定
	Ⓒ	激闘スタジアム!!	テクモ	未定
	Ⓒ	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	Ⓒ	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	Ⓒ	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	Ⓒ	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	Ⓒ	キテレツ大百科	エポック社	未定
	Ⓒ	高校野球(仮)	インタクションプロデュース	未定
	Ⓒ	白い鷹(仮)	インタクションプロデュース	未定
	Ⓒ	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	Ⓒ	中華大仙	タイトー	未定
	Ⓒ	激突四駆バトル(仮)	アイレム	未定
	Ⓒ	棒球団(仮)	アイレム	未定
	Ⓒ	神仙伝(仮)	アイレム	未定
	Ⓒ	バリバリ伝説	タイトー	未定
	Ⓒ	神界	東映動画	¥9600(予)
	Ⓒ	星霊狩り	ハドソン	未定
	Ⓒ	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
	Ⓒ	クオーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
	Ⓒ	ファミコン野球盤	エポック社	未定
	Ⓒ	信長の野望・戦国群雄伝	栄光	未来
	Ⓒ	アマドックス	ナツメ	未定
	Ⓒ	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル	トーワチキ	未定
	Ⓒ	ファリア	ハイスコア	¥6200
	Ⓒ	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	未定
	Ⓒ	アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	Ⓒ	いただきストリート	アスキー	未定
	Ⓒ	ドカベン	カプコン	未定
	Ⓒ	スプラッターハウス	ナムコ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●アスキーから「いただきストリート」が出ます。これが世に言う〝堀井さんがつくってるボードゲーム〟です。

●ビッグ東海の「コンフリクト」は、ウォーシミュレーションゲームだそうです。

●ナムコは「スプラッターハウス」を発表。ホラーアクションゲームです。

●カプコンの業務用野球カードゲーム、「ドカベン」がファミコンで出ます。

●PCエンジン版「ファイナルラップツイン」は、おなじみのレースモードの他にクエストモードが設定されています。同じくナムコから発表された「オーダイン」は業務用から移植の横スクロールシューティングゲーム。

GAME BOY ●ゲームボーイ

6月14日	テトリス	任天堂	¥2600※	未定	海戦ゲーム(仮)	ユース	未定
7月下旬	上海	ハル研究所	¥2900	未定	ロックンチェイス	データイースト	未定
8月21日	倉庫番	ポニーキャニオン	¥3000(予)※	未定	F1レース	任天堂	未定
9月	ピンボール66匹のわに大行進	ハル研究所	¥2980	未定	ゴルフ	任天堂	未定
今秋	パチンコタイム	ココナッツジャパン	未定	未定	ハイパーロードランナー(仮)	バンダイ	¥2800※
未定	SA・GA(仮)	スクウェア	未定	未定	五目ならべ(仮)	トーワチキ	未定
未定	デスボール	ケムコ	未定				

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月19日	わいわい魔雀	ビデオシステム	¥5800
6月22日	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥6300
6月23日	ヴァリスⅡ(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
6月30日	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	¥6200
6月30日	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	¥7200
6月下旬	サイバークロス	フェイス	¥6300
6月下旬	神武伝承	ビッグクラブ	¥6700
7月7日	ガンヘッド	ハドソン	¥5800
7月14日	サイドアーム	NECアベニュー	¥5400
7月下旬	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
8月8日	パワーリーグⅡ	ハドソン	¥5800
8月上旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5900
8月上旬	武田信玄	エイコム	¥5600
8月中旬	BREAK IN	ナグザット	¥5500(予)
8月中旬	ロックオン	ビッグクラブ	¥6700
8月下旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
8月下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	未定
8月	麻雀学園	フェイス	未定
8月	ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF	データイースト	¥6500(予)
8月	ファイナルラップツイン	ナムコ	未定
9月下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5500
9月下旬	酒井法子の夢冒険(仮称)	ビクター音楽産業	未定
9月	忍	アスミック	未定
9月	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	未定
9月	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5500(予)
9月	竜の子ファイター	トンキンハウス	未定
10月上旬	ブルファイト	クリーム	未定
10月中旬	弁慶外伝	サン電子	¥6200(予)
10月下旬	これかプロ野球/'89	インテック	未定
10月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
10月	大地くんクライシス	サリオ	未定
12月	F1トリプルバトル	ヒューマン	未定
今夏	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定
今夏	モンスターレア(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	獣王記	NECアベニュー	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ブレードランド	ビッグクラブ	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	MR. HELIの大冒険	アイレム	未定
未定	バスケット(仮)	エイコム	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説	ハドソン	未定
未定	美少女学園(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースⅠ・Ⅱ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	F1ドリーム	NECアベニュー	未定
未定	オーダイン	ナムコ	未定
未定	アトミックロボキッド	UPI	未定
未定	サイレントデバッカー	データイースト	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月15日	サンダーフォースⅡMD	テクノソフト	¥6800
7月1日	北斗の拳・新世紀末救世主伝説	セガ	¥6000
7月	ワールドカップサッカー	セガ	¥5500
8月	大魔界村	セガ	¥6800(予)
8月	スーパー・ハイドライド	アスミック	未定
8月	マージャンCOP・竜	セガ	¥5500
9月	ランボーⅢ	セガ	¥5500
9月	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	¥6000
9月	TEL TELまぁーじゃん	サン電子	¥5800(予)
9月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500(予)
10月	スーパーハングオン	セガ	¥6000
10月	フォゴットンワールド	セガ	¥6000
10月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥5500
11月	ソーサリアン	セガ	未定
12月	スーパー忍	セガ	¥6000
12月	ゴールデンアクス	セガ	¥6000
12月	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	アトミックロボキッド	トレコ	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	孔雀王2	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイン・グランド	セガ	未定
未定	ラスト・サイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	エアーダイバー	アスミック	未定
未定	火激	KHB	未定

CALENDAR 6/2〜6/16

6月	
2(金)	ファミコン必勝本Vol.12発売
3(土)	
4(日)	
5(月)	
6(火)	
7(水)	
8(木)	
9(金)	
10(土)	
11(日)	
12(月)	
13(火)	
14(水)	GB テトリス(任天堂)発売
15(木)	セガ サンダーフォースⅡMD(テクノソフト)発売
16(金)	ファミコン必勝本Vol.13発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表します。
ゲームボーイとメガドライブそれぞれ一本ずつ発売になりますが、なんとファミコンの発売は一本もないという記録的な二週間です。まあ今月後半にはファミコンも数本、発売されるようなので、期待しつつ待ちましょう。



「MOTHER」の大特集をドーンと敢行。「究極ハリキリスタジアム平成元年版」「ウィロー」「クインティ」などホットなゲームも続々紹介。もちろん「ドラクエⅣ」の最新情報だってバッチリキリ掲載のファミコン必勝本次号Vol.13は…

6/16 金曜日発売

オールカラー

●定価260円(税込み)

編集後記

コミック・ウイズ③ですが、ようやく絵のほうは仕上りました。あとは印刷屋さんのがんばりしだいです。6月15日には確実に発売できそう。遅れてごめんなさい。 (井)

ゲームボーイ「テトリス」の対戦モードが面白い。ゲームボーイ担当のオーホリと勝負するんだけど、勝率はイマイチ。「テトリス」で"連射"はカンベンしてほしいものだ。(ハルク)

ある方から、念願のカツオ節削りをいただき、重宝している。かえってカツオ節代がバカにならなくて、高くついてるって話もあるけど、味、香りともに最高。やみつきさ。(ヒラ坊)

目というのは植物と同じで太陽に当たると光合成(?)して疲れがとれるんだそうです。梅雨の時期は、少しの晴間でも日光浴を!! シミ・ソバカスが心配だけど……。 (マッキー)

時々、読者の方から差し入れでお菓子などが送られてきます。ありがとうございます。一つの差し入れを必勝本スタッフで分け合いながらいただいています。かけそば。 (高城)

ファミコン必勝本 6月16日号 Vol.12

EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北園政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 大堀康祐 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 高城正顕 根本康弘 作山哲広
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

1989年6月16日号
定価260円(税込み)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
電話 (編集部)03−239−0237 (営業部)東京03−234−4621・大阪06−204−1966 名古屋052−201−4181
印刷所 株式会社光村原色版印刷所

雑誌コード 27803−6/16
Printed in Japan

NEC

PC Engine

PC Engine EXCITING WORLD

五感、狙い打ち！

エンジンパワー全開!!

闘いだ！ 夢だ！ 冒険だ！ ソフト軍団が続々と登場してPCエンジンの世界がさらにパワーアップ。
思いっきりリアルなビジュアル、エキサイティングなサウンドでキミの魂をとりこにするぞ！
五感を刺激する興奮と感動を、さあ、手に入れろ!!

ネクロスの要塞

ネクロスのようさい

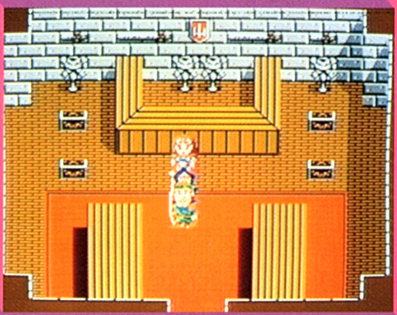
あの人気のキャラクターがRPGとしてPCエンジンに登場！もう見逃せないぞ!!

アスク講談社

©LAD·R

発売日未定

希望小売価格　未定



弁慶外伝

べんけいがいでん

話題のRPG登場！今こそ魔界の血を燃やせ。弁慶を越えるのは君だ。

サン電子

©SUN SOFT

6月 発売予定

希望小売価格　未定



Deep Blue

ディープブルー・海底神話

ディープブルー　かいていしんわ

30種を越える海底魚の襲来にキミはたえられるか！これが噂の冒険STGだ。

パック・イン・ビデオ

©1989 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

好評発売中

希望小売価格5,300円（税別）



死霊戦線 WAR of the DEAD

しりょうせんせん

PCエンジン史上初のコンバットホラーゲームの登場だ！キミの挑戦を待ってるぞ。

ビクター音楽産業

©FUN PROJECT.INC. 1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

好評発売中

希望小売価格5,500円（税別）



エナジー

これがドラマチックESPアドベンチャーゲームだ！ 妖魔獣との戦いが待っている。

日本コンピュータシステム

©1989 NCS

好評発売中

希望小売価格5,200円（税別）



大竹まことの ただいま！PCランド

ソフト情報、まんかい！ まるごとPCエンジン番組だ!!

テレビ東京毎週火曜日18：00〜18：25
他全国24局で放送。

●テレビ東京●青森テレビ●秋田テレビ●岩手放送●山形放送●福島テレビ●テレビ新潟●福井テレビ●静岡第一テレビ●テレビ山梨●長野放送●テレビ愛知●岐阜放送●テレビ大阪●テレビせとうち●広島ホームテレビ●山陰放送●高知放送●サガテレビ●長崎放送●九州朝日放送●テレビ熊本●大分放送●テレビ宮崎●琉球放送

※放送曜日、時間は局によって異なる場合がありますのでご確認下さい。

'89東京おもちゃショー

新作登場！PCエンジン、CD-ROM²の最新ゲームソフトが勢ぞろい!!

NEC出展

- ●会　期　平成元年6月15日(木)〜18日(日)
  - 業者見本市：6月15日(木)〜17日(土)
  - 一般公開日：6月18日(日)
- ●時　間　9：00〜17：00
- ●入場料　500円(但し、一般公開日の未就学児は無料)
- ●NEC出展館　晴海　東京国際見本市会場　B館



ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円（税別）

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



ファミコン必勝本
6月16日号
1989年6月16日発行
第4巻第12号(通巻73号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円(本体252円)

 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-6/16